BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION

ブレイブルー 設定資料集



SoftBank

BLAZBLUE
CALAMITY TRIGGER

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION

ブレイブルー 設定資料集

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION ブレイブルー設定資料集

SoftBank Creative

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION

ブレイブルー 設定資料集

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION

SoftBank Creative



BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION ブレイブルー設定資料集

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION ブレイブルー設定資料集

SoftBank Creative

ISBN978-4-7973-5483-6
C0076 ¥2800E

9784797354836

定価 本体2,800円 +税

1920076028007

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION

ブレイブルー 設定資料集

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION

SoftBank Creative

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION



BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION ブレイブルー設定資料集

ブレイブルー設定資料集

ブレイブルー設定資料集

あぁ・・・もっと楽しもうよ・・・兄さん・・・



特典テレカ
イラストなど、
オフィシャル
イラストを
完全収録！



決定稿＆
スケッチ、
セリフ集など、
キャラクター
資料を網羅！



描き下ろし
カラーイラスト
つきショート
ストーリーを
初公開！



気になる
世界観や用語を
徹底解剖！
企画コーナーも
大充実！

Creative

ブレイブルー
設定資料集

大人気2D格闘アクション『ブレイブルー』のビジュアル資料を大量収録！
全12キャラクターの背景に迫る、ショートストーリー＆イラストを公開！
繰り返される戦いの物語――そのすべてを解き明かす渾身の資料集！

ブレイブルー設定資料集

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION

ブレイブルー 設定資料集

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

～ Prologue ～

かつて人類は突如出現した「黒き獣」との戦いを余儀なくされた。その圧倒的な力により人類が滅びるのも時間の問題と思われていた。その時、六人の英傑が現れた。

彼らは古の力「魔術」を人類に伝え、人々はそれに科学を融合させ、万能の力「術式」を完成させた。新たなる力を得た人類は、六人の英傑と共に黒き獣に対し反撃を開始し、激しい戦いの果て、ついに黒き獣を打ち倒した。

後にこの戦いは「第一次魔道大戦」と呼ばれ、彼ら六人は「六英雄」として語り継がれる存在となった。

この大戦で術式を行使するために大量に作製された「魔道書」を管理する「世界虚空情報統制機構（統制機構）」という組織が結成された。世界は統制機構による統治のもと、人類は新たに手に入れた力を用い、あらゆる分野で急激な発展を遂げた。そうして復興した世界は、大戦前とは大きく様相を変えていた。

統制機構による独裁統治の開始から数十年の時が流れ、術式主体となった世界は個人の能力による大きな格差を生んだ。世界各地の不満はつのり、ついには統制機構からの離反を企てた「イカルガ連邦」による「第二次魔道大戦（イカルガ内戦）」が勃発した。これは人類同士による術式を用いた初めての戦争であった。この内戦はイカルガ連邦を壊滅させたことにより終結し、その結果統制機構は「刃向う者は完膚なきまでに殲滅する」という理念をより世界に知らしめることとなった。

イカルガ内戦平定から数年後、驚くべき事件が発生する。一国の軍隊に相当する力を持つとされる統制機構の支部が、突如出現した男により、次々と壊滅させられたのである。

「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」

世界を支配する「力」に対し、たった一人で戦いを挑む者の名である。

～ Story ～

A.D.2199 Dec
一年の締め括り、街は新年への期待で活気づいていた。そんな最中をSS級の統制機構反逆者にして史上最高額の賞金首、「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」が第十三階層都市「カグツチ」に出現したという情報が走り抜ける。

対象「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」は別名「死神」と称され、その行動目的は統制機構の壊滅といわれている。

対象に懸けられた高額な賞金や彼の所有する絶対無比の力を持つ魔道書を狙い、様々な者達がここ第十三階層都市「カグツチ」に集結する。無論、その中には統制機構の放った刺客の姿も——。

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION
ブレイブルー 設定資料集

CONTENTS

Illustration
イラストレーション

Character
キャラクター

Variety
バラエティ

PRODUCTION NOTE について
キャラクターコーナーの「PRODUCTION NOTE」にあるコメントは、ゲーム専門誌「ゲーマガ」の連載コーナー「ギルティギア×ブレイブルーギグ」からの転載。本作のディレクターであるアークシステムワークス森 利道氏、並びに加藤勇樹氏によるものです。

Illustration

イラストレーション

対戦格闘史に楔（くさび）を打ち込むべく、
アークシステムワークスが総力を結集して生み出した『ブレイブルー』。
本作の存在を世に知らしめるために描かれた、イラストレーションの数々を収録。

パブリシティイラストレーション

アーケード版、及びコンシューマ版のリリースにあたって用意されたポスターやパッケージビジュアル。国内ではなかなかお目にかかれない北米版のボックスイラストも収録。



↑アーケード版『BLAZBLUE』ポスターイラスト



↑北米版『BLAZBLUE Limited Edition』ボックスイラスト



↑PLAYSTATION3®版『BLAZBLUE』パッケージイラスト



↑Xbox 360版「BLAZBLUE」パッケージイラスト



↑『BLAZBLUE』パブリシティ用イラスト



↑『BLAZBLUE』オリジナルサウンドトラック ステッカーイラスト



↑『BLAZBLUE』オリジナルサウンドトラック ～Consumer Edition～ 裏ジャケットイラスト



↑『BLAZBLUE』オリジナルサウンドトラック ～Consumer Edition～ 表ジャケットイラスト

特典用イラストレーション

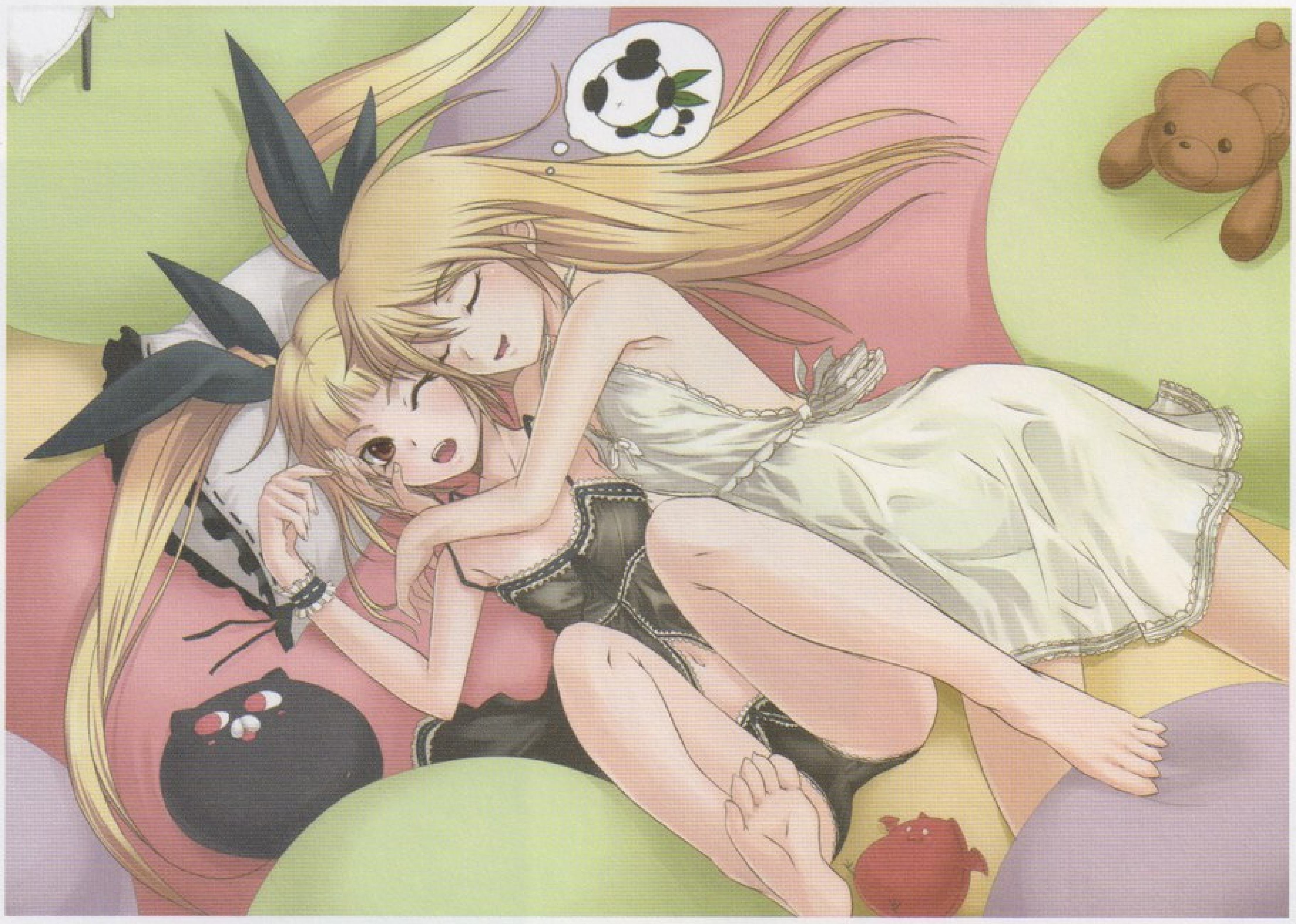
コンシューマ版発売を記念して描き下ろされた、予約特典テレカイラストをすべて公開。『ブレイブルー』の世界観からスピンオフした可愛らしいキャラクターたちの姿に注目!



↑アソビットゲームシティ特典テレカ[ノエル]



↑アニメイト特典テレカ[レイチェル]



↑いまじん特典テレカ①[ノエル×レイチェル]



↑いまじん特典テレカ②［ノエル×レイチェル］



↑あみあみ特典テレカ［ノエル×レイチェル］



↑ケイアイツー特典テレカ［レイチェル］



↑ゲーマーズ特典テレカ①［ノエル×レイチェル］



↑ゲーマーズ特典テレカ②[ノエル×レイチェル]



↑ソフマップ特典テレカ①[ノエル×レイチェル]



↑ソフマップ特典テレカ②(ノエル×ニュー]



↑メッセサンオー特典テレカ①[ジン×ノエル]



↑メッセサンオー特典テレカ②［ラグナ×レイチェル］



↑メディアランド特典テレカ①［タオカカ×ライチ］



↑メディアランド特典テレカ②［ノエル］

スタッフイラストレーション

コンシューマ版のギャラリーモードに収録、及びゲーム専門誌「ゲーマガ」の連載コーナーに掲載されたイラストを丸ごと掲載。開発スタッフによる美の共演に酔いしれてほしい。

浅野 健太 ❖ Kenta Asano



↑ギャラリーモード用イラスト［アラクネ］

有馬 奈那子 ❖ Nanako Arima



↑ギャラリーモード用イラスト［カルル］



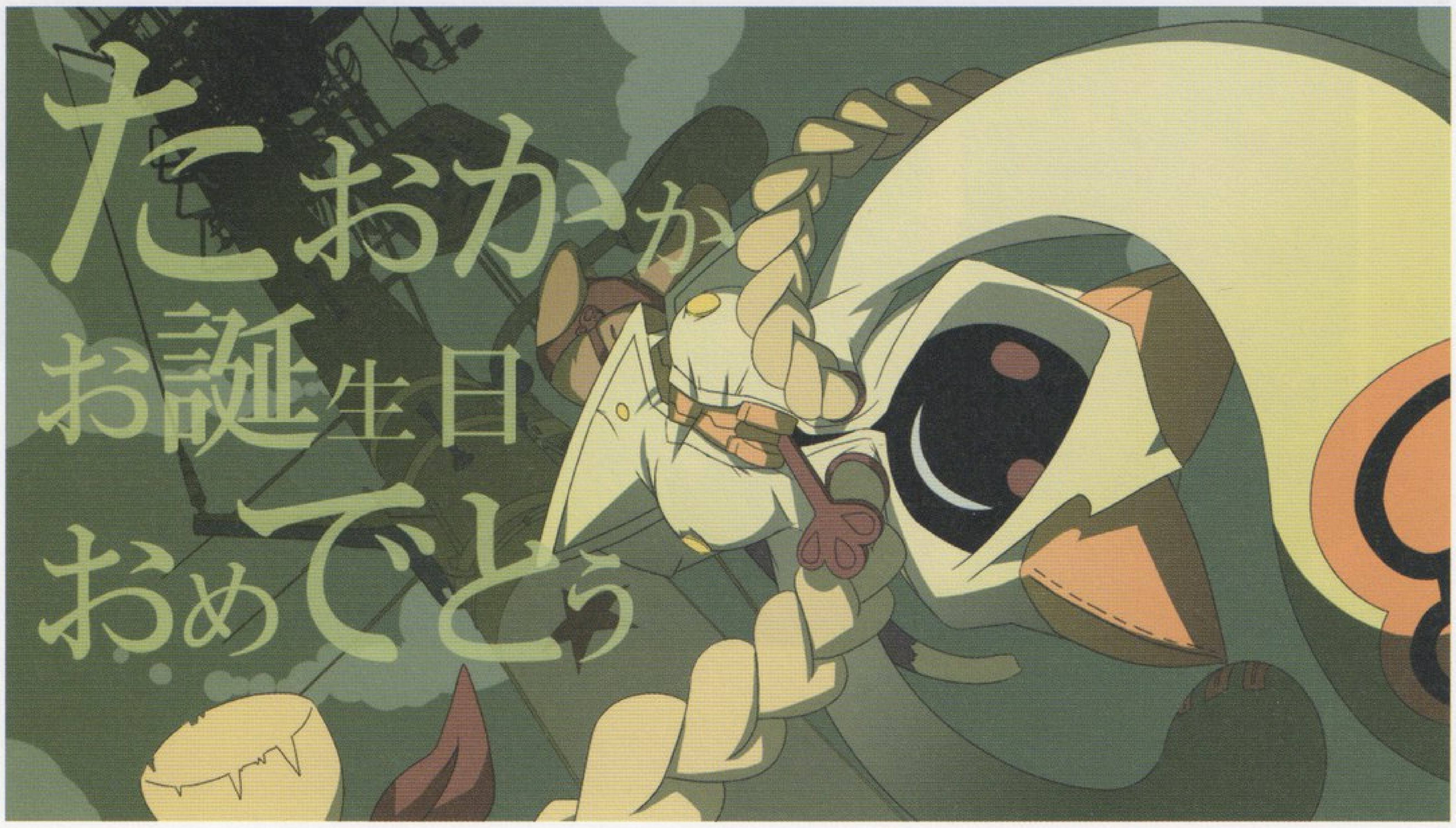
↑ギャラリーモード用イラスト［ニュー］



↑ギャラリーモード用イラスト［レイチェル］



↑ギャラリーモード用イラスト［タオカカ］



↑ギャラリーモード用イラスト［タオカカ］

伊藤 誠 ❖ Makoto Ito



↑ギャラリーモード用イラスト［ノエル］

井上 巧 ❖ Takumi Inoue



↑ゲーマガ2009年5月号掲載イラスト［ノエル×ニュー］



↑ギャラリーモード用イラスト［ノエル］

影山 博美 ❖ Hiromi Kageyama



↑ギャラリーモード用イラスト［バング×ライチ］



↑ギャラリーモード用イラスト［ジン×ノエル］

梶 茜 ❖ Akane Kaji



↑ギャラリーモード用イラスト[ライチ]



↑ゲーマガ2009年4月号掲載イラスト[ライチ]

加藤 勇樹 ❖ Yuuki Kato



↑ギャラリーモード用イラスト[タオカカ]



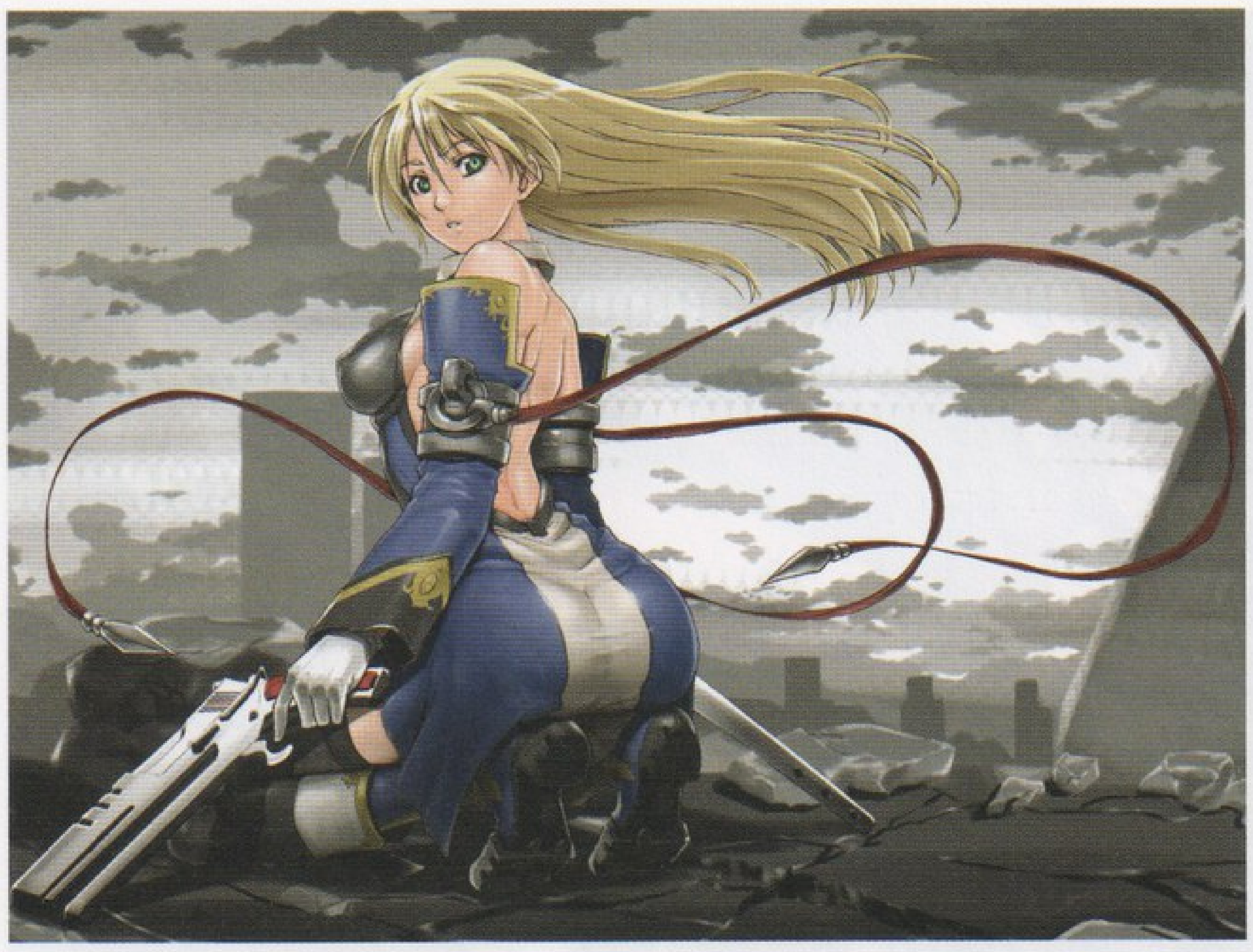
↑ギャラリーモード用イラスト[タオカカ]

加藤 英治 ❖ Hideharu Kato



→ギャラリーモード用イラスト[ノエル]

木村 樹崇 ❖ Shigetaka Kimura



↑ギャラリーモード用イラスト［ノエル］



↑ギャラリーモード用イラスト［レイチェル］



↑ギャラリーモード用イラスト［ラグナ×ジン×ノエル］



←ギャラリーモード用イラスト［ライチ］

櫻庭 遥 ❖ Haruka Sakuraba

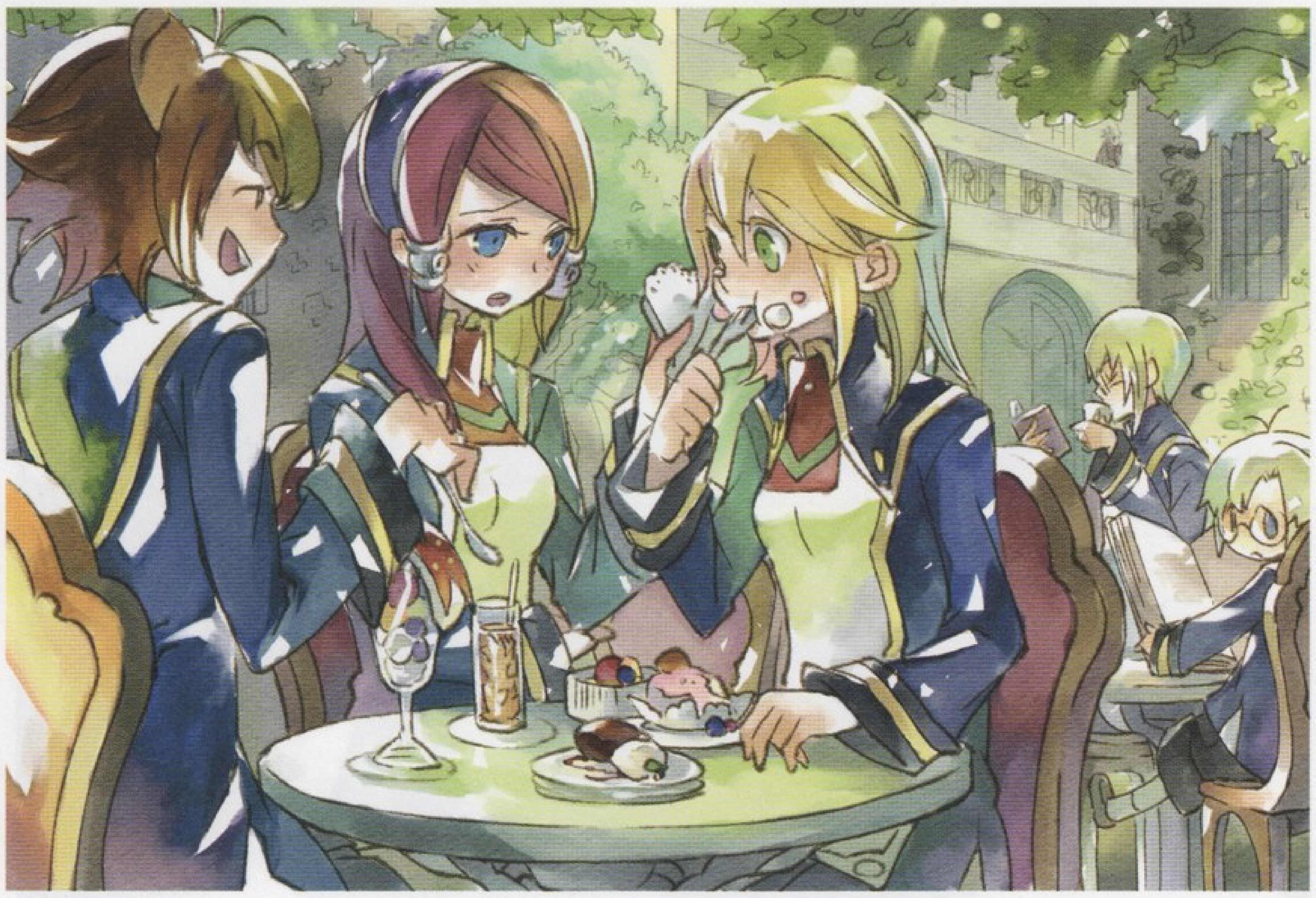


↑ギャラリーモード用イラスト[タオカカ]



↑ギャラリーモード用イラスト[ノエル×タオカカ×ライチ]

杉山 友希 ❖ Yuki Sugiyama

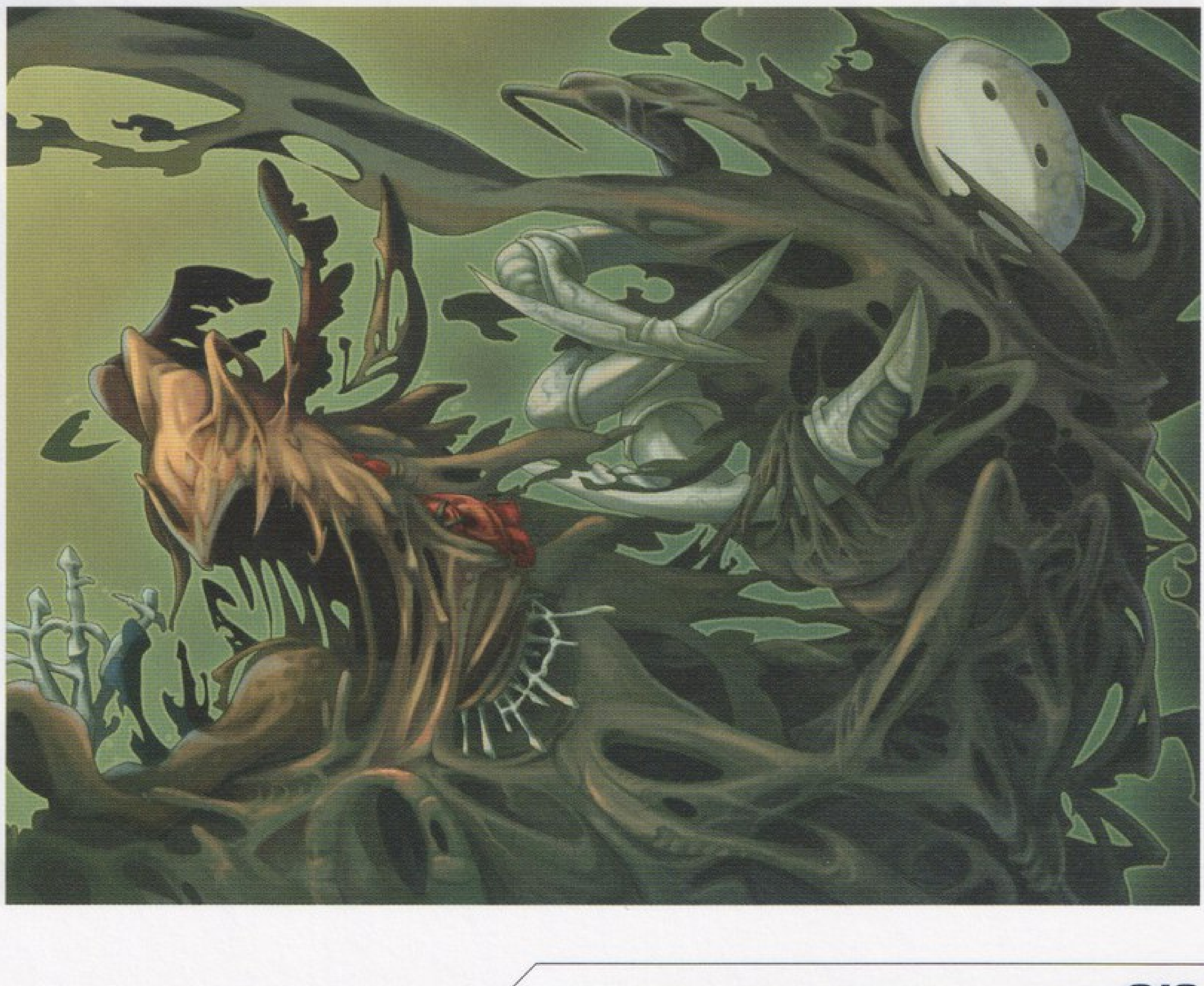


↑ゲーマガ2009年6月号掲載イラスト[ノエル×ツバキ×マコト×ジン]



←ギャラリーモード用イラスト[カルル]

田代 朱里 ❖ Akari Tashiro



→ギャラリーモード用イラスト[アラクネ]



津崎 真弓
❖ Mayumi Tsuzaki

←ギャラリーモード用イラスト［ラグナ］

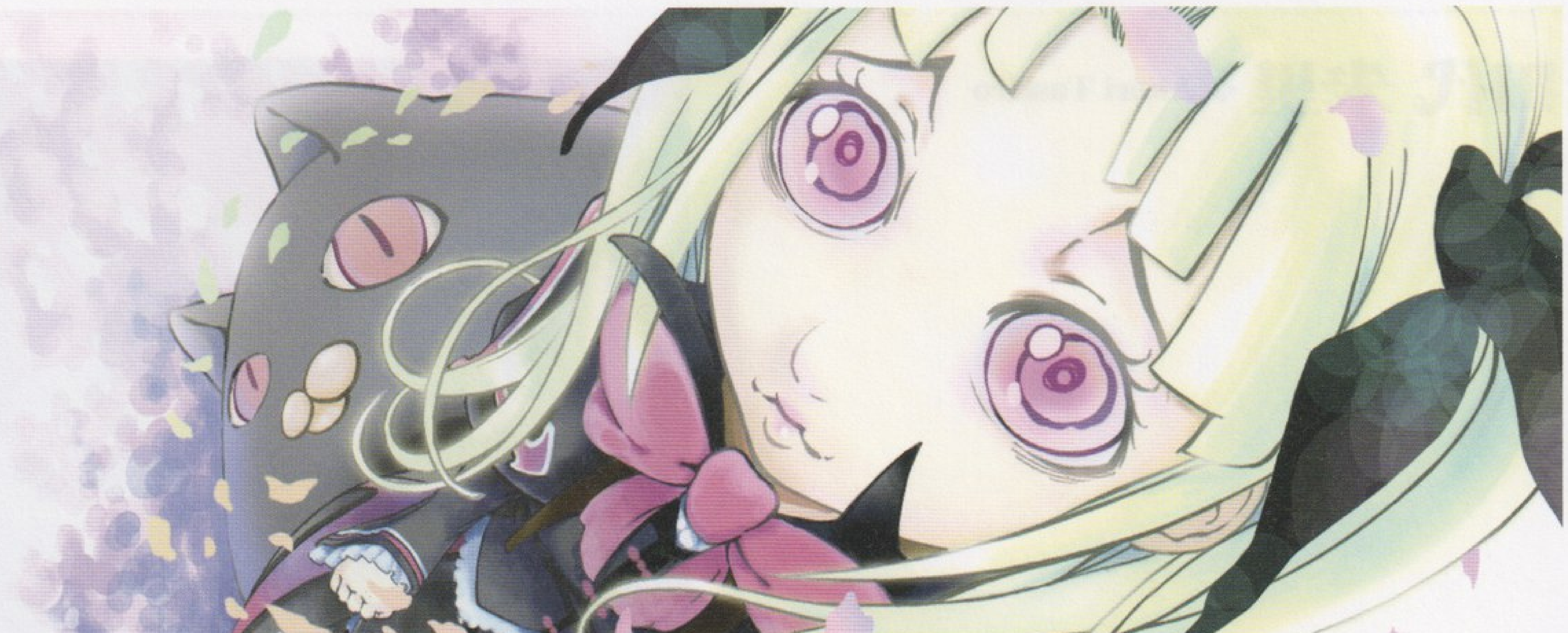




↑ギャラリーモード用イラスト［ラグナ］

←ギャラリーモード用イラスト［ラグナ］

福間 充
❖ Mitsuru Fukuma



→ギャラリーモード用イラスト［レイチェル］

樋口 このみ
❖ **Konomi Higuchi**



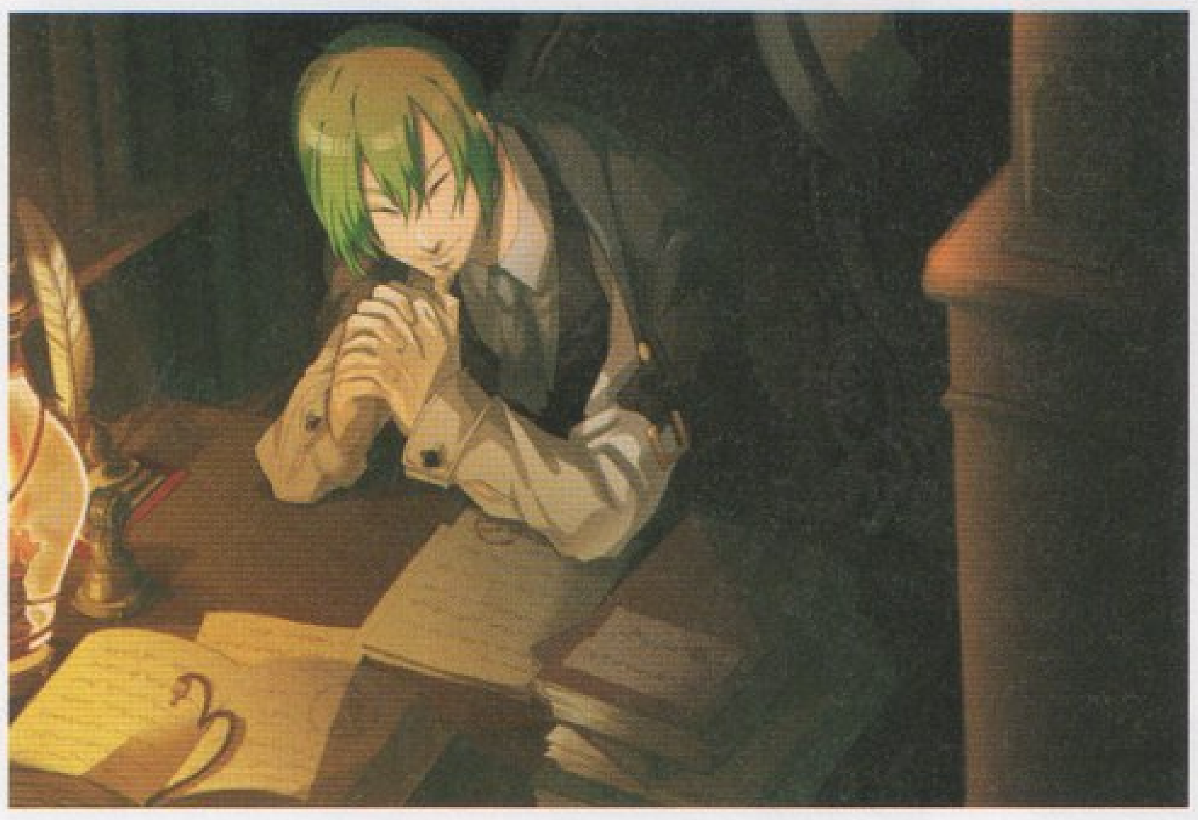
→ギャラリーモード用イラスト[ジン]



↑ギャラリーモード用イラスト[ジン]

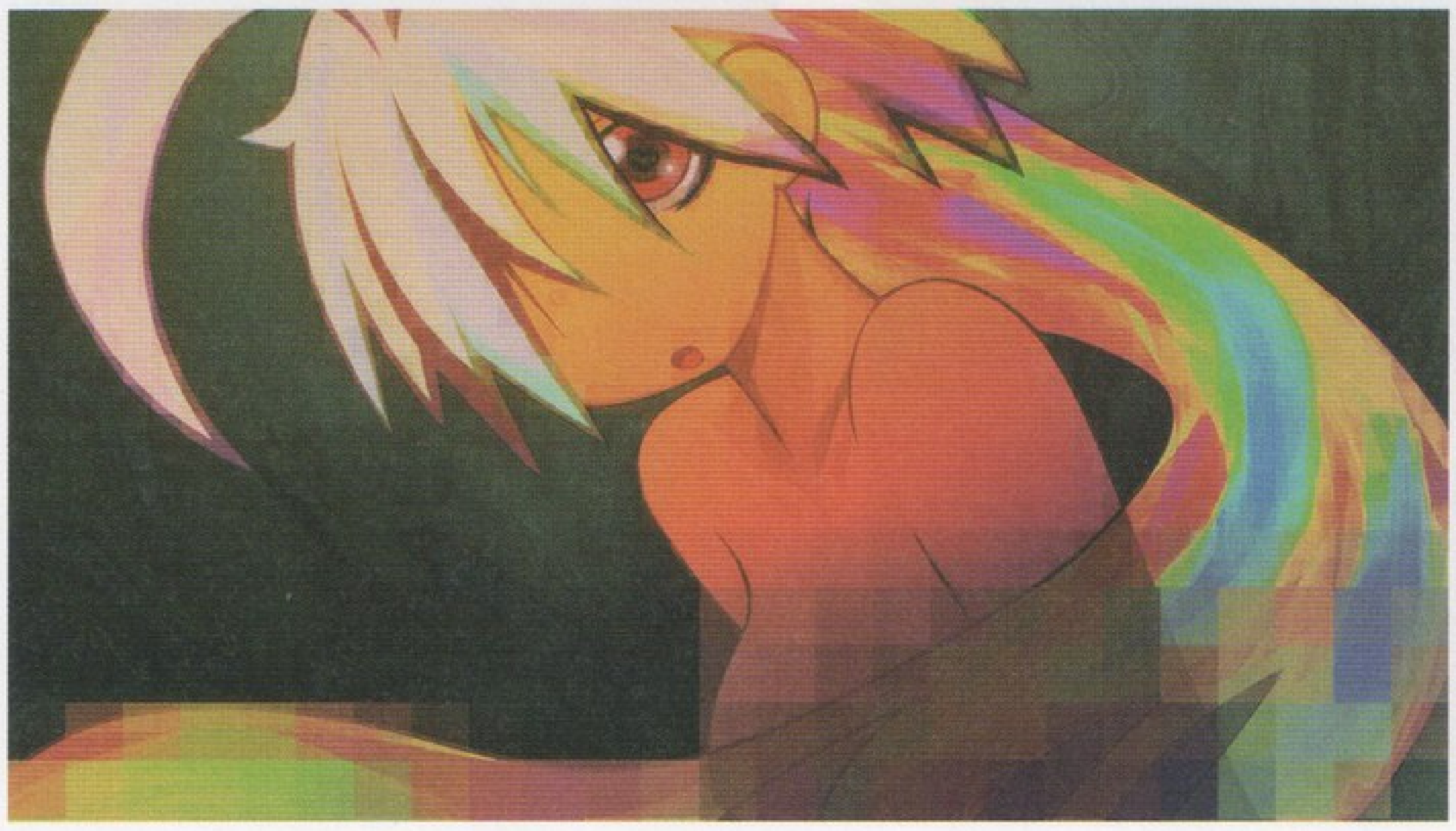


↑ゲーマガ2009年9月号掲載イラスト[ライチ]



←ゲーマガ2009年8月号掲載イラスト[ハザマ]

増澤 寛晃 ❖ Hiroaki Masuzawa



↑ギャラリーモード用イラスト[ニュー]



↑ゲーマガ2009年7月号掲載イラスト[ココノエ×テイガー]

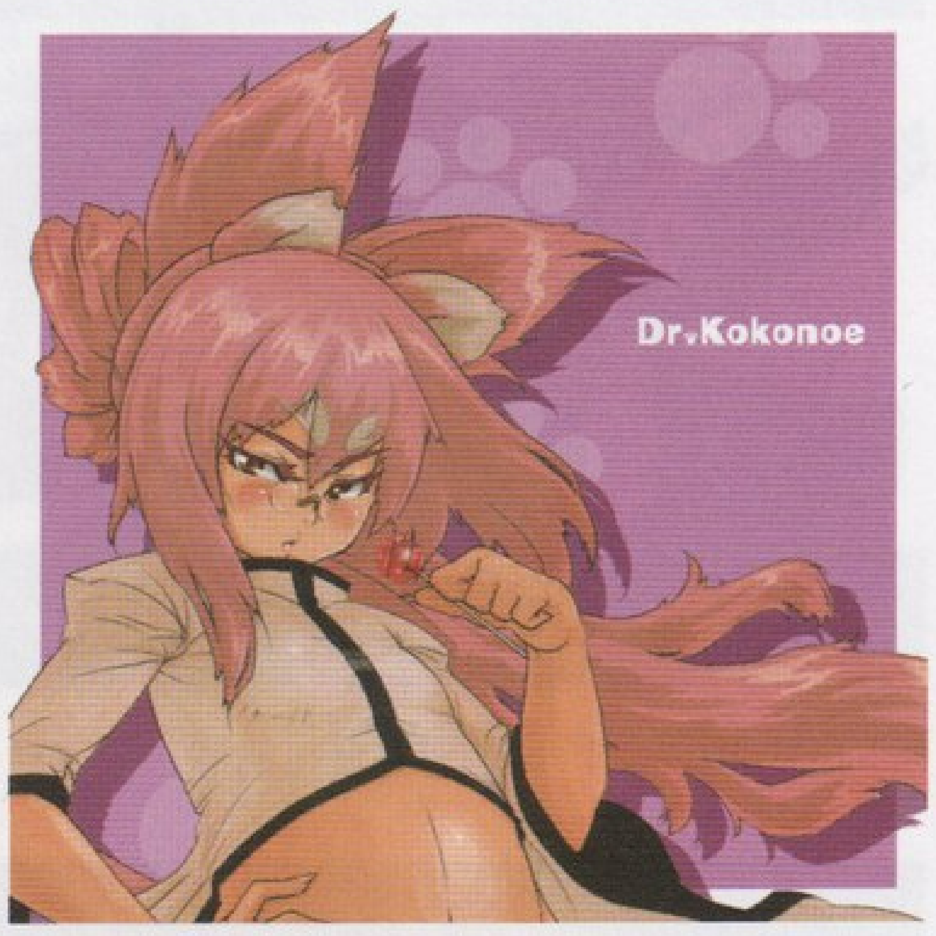
向克記
❖ Katsuki Mukai



→ギャラリーモード用イラスト
［ココノエ×テイガー］



↑ギャラリーモード用イラスト[バング]



↑ギャラリーモード用イラスト[ココノエ]



↑ギャラリーモード用イラスト[バング]



↑ギャラリーモード用イラスト[バング]

森 利道 ❖ Toshimichi Mori



↑ギャラリーモード用イラスト[ハクメン]



→ギャラリーモード用イラスト[ノエル]

吉田 圭 ❖ Kei Yoshida





↑ギャラリーモード用イラスト[アラクネ]

←ギャラリーモード用イラスト[バング]

カバーイラストレーション



本書のために描き下ろされたカバーイラスト。ラグナとジン、ノエルといった本作のメインキャラクターたちがシンメトリーに配置されたインパクトある仕上がりになっている。

Character

キャラクター

ケレン味のあるキャラクターたちが多数登場する本作。
彼らの各種グラフィックやラフスケッチ、イベントグラフィック＆セリフを一挙公開。
アニメーション設定やトゥルーエンディングにも注目してほしい。

Ragna=the=Bloodedge

ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

CV：杉田智和

本作の主人公。統制機構に戦いを挑み、最強と呼ばれる「蒼の魔道書」を所持しているため、多額の賞金がかけられている。彼が「カグツチ」に現れたことで物語は動き出す。

CHARACTER GRAPHIC　キャラクターグラフィック



PROFILE

身長	185cm
体重	78kg
誕生日	3／3
血液型	B
出身地	不明
趣味	料理(得意料理は丸焼き)
大切なもの	銀の腕輪
嫌いなもの	幽霊、世界虚空情報統制機構

バックボーン

「死神」の通り名を持つSS級の統制機構反逆者であり、強大な魔道書を持つ史上最高額の賞金首。統制機構を憎悪しており、組織の殲滅を目的としている。その死神が第十三階層都市「カグツチ」に現われたことからすべてが始まる。

性格

行動力はあるものの大雑把で無計画な面があり、戦闘時も力押しによる正面突破が多い。また口が非常に悪く、乱暴な行動が目立つが、根は悪い人間ではない。重犯罪者及び賞金首になっていることを本人はあまり気にしていない。

❖ メインビジュアル

主人公のシンボルカラーともいえる"赤"を鮮烈にあしらい、メインキャラクターとしての存在感が映えるビジュアルデザインとなっている。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

まず意識したのが「一目みて主人公」ということです。そのため「色」を象徴する面積を大きくとりました。デザインコンセプトは「変革する時代の格好」をイメージし、ジャケットに袴のような和洋折衷の雰囲気を取り入れています。ラグナのコンセプトは「自由人」だったので、見た目に反して結構庶民的な人柄になりました。でも、個人的には非常に気に入っているキャラクターです。[森]

声優・ボイスについて

ラグナのボイスは、はじめ誰にしようかすごく迷いました、クール系にしようかとも考えましたが、あるアニメで独り言を言いまくるキャラクターを見て、「この人にやってもらえたらおもしろそう」と杉田智和さんにお願いしました。いや～ご本人さんもすごくおもしろ……良い方だったので、楽しくキャラクター作りができました。杉田さんも格闘ゲームがお得意なので、見かけたら優しく乱入してあげてください。[森]

❖ アバター（ストーリーモード）

ぶっきらぼうな人物に見えて、胸の内に熱い信念を秘めたラグナ。通常時はさほど感情を表に出さないが、事態が動くと一転。激しい表情を見せる。



やられ時



通常時



構え時

❖ ゲームグラフィック

ゲーム中のラグナは、仰々しい構えではなく自然体に見えるグラフィックが多い。上半身に比べて動きの激しい、袴の描き込みに注目してみてほしい。



ジャンプ



立ち



しゃがみ

❖ 紋章

先鋭的かつ攻撃的なイメージで統一されたラグナの紋章。「ソウルイーター」に代表される闇の力を備えているためか、微かながら禍々しさも感じさせる。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

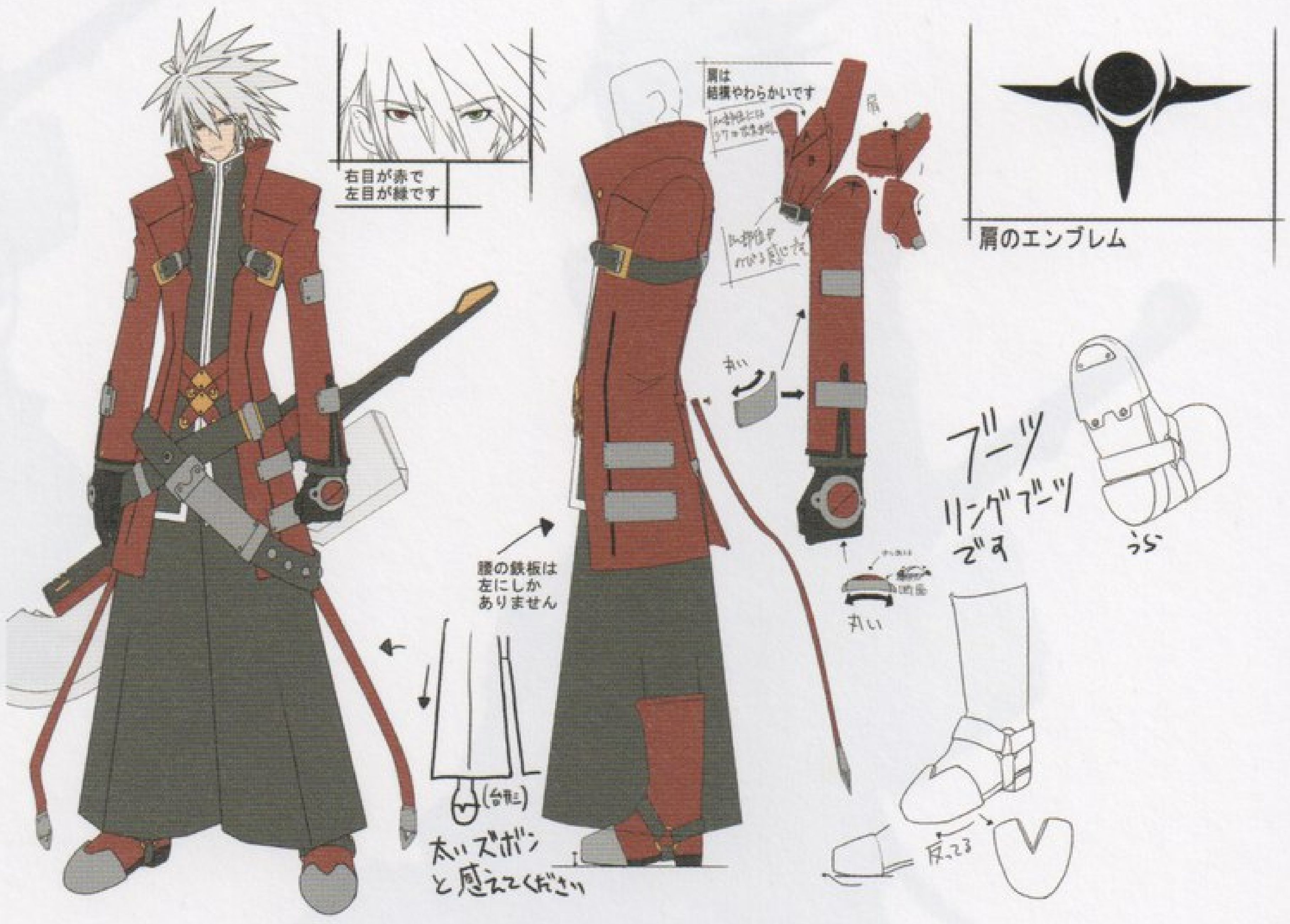
❖ キャラクター設定

旧メインビジュアルのスケッチは、26ページのものに比べて表情が軟らかく、好青年のような印象。左右の目の色が違うオッドアイの設定はこの時点で存在している。

旧メインビジュアル



設定：前面／側面／コスチューム



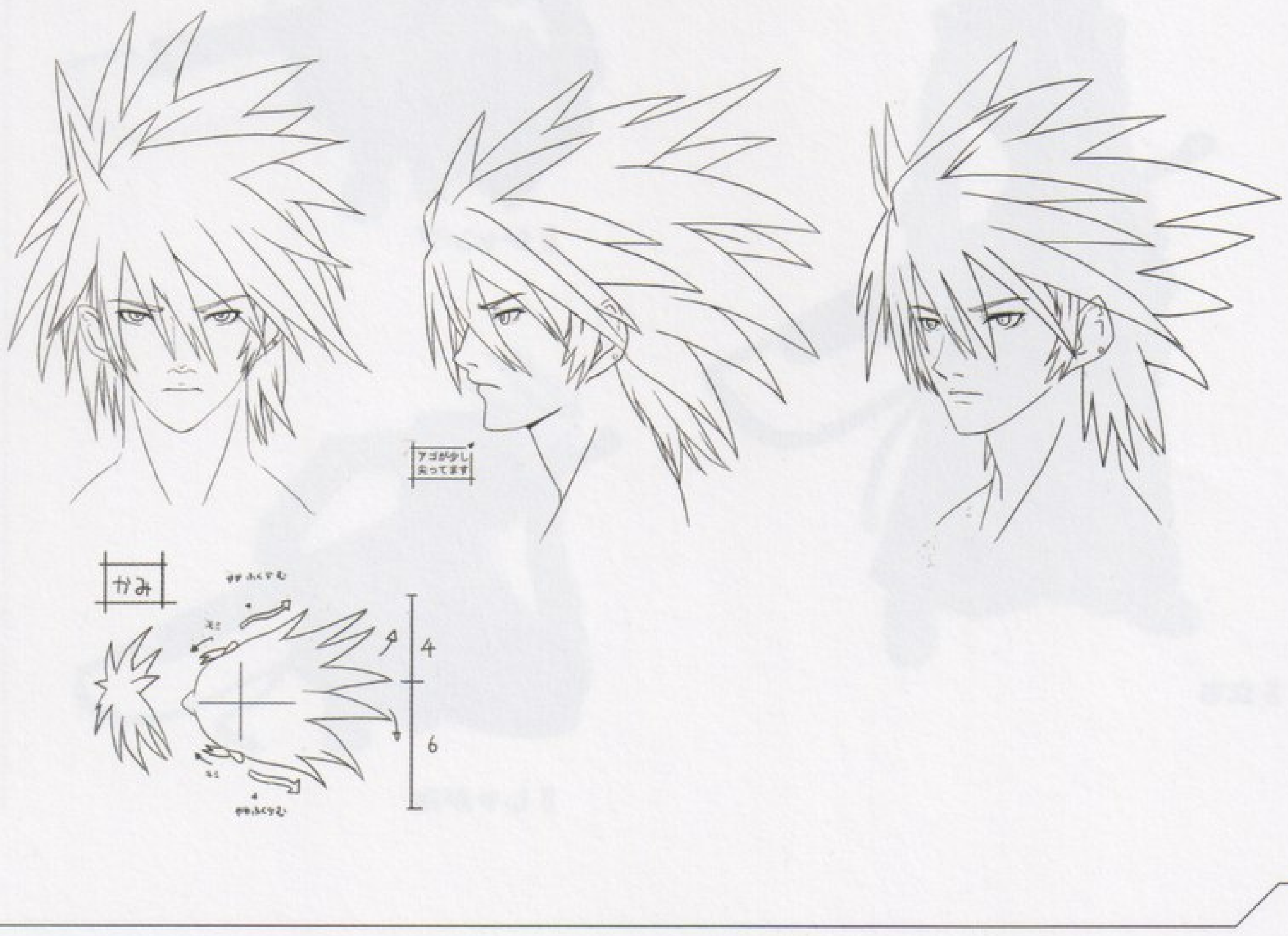
設定：背面



設定：基本アクション



設定：表情



❖ キャラクター案

"赤"をモチーフにしたデザインコンセプトこそ変わらないが、袴ではなくパンツ姿のキャラクター案も存在した。剣のデザインも決定稿と大きく異なっている。





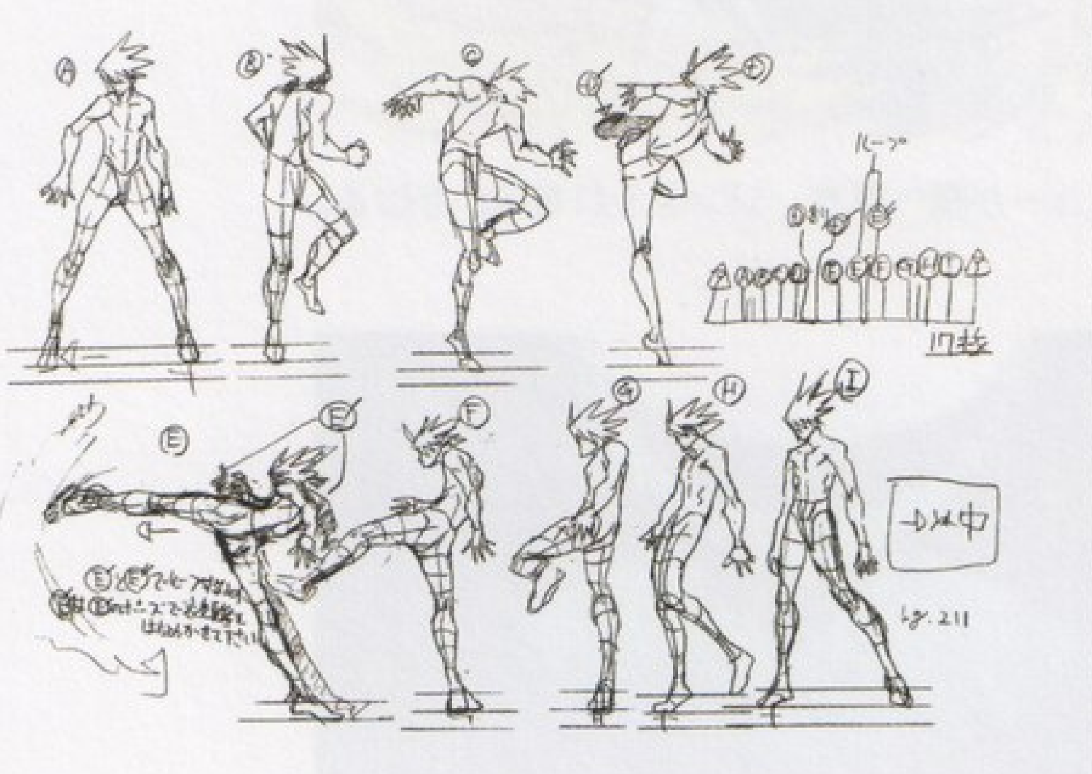


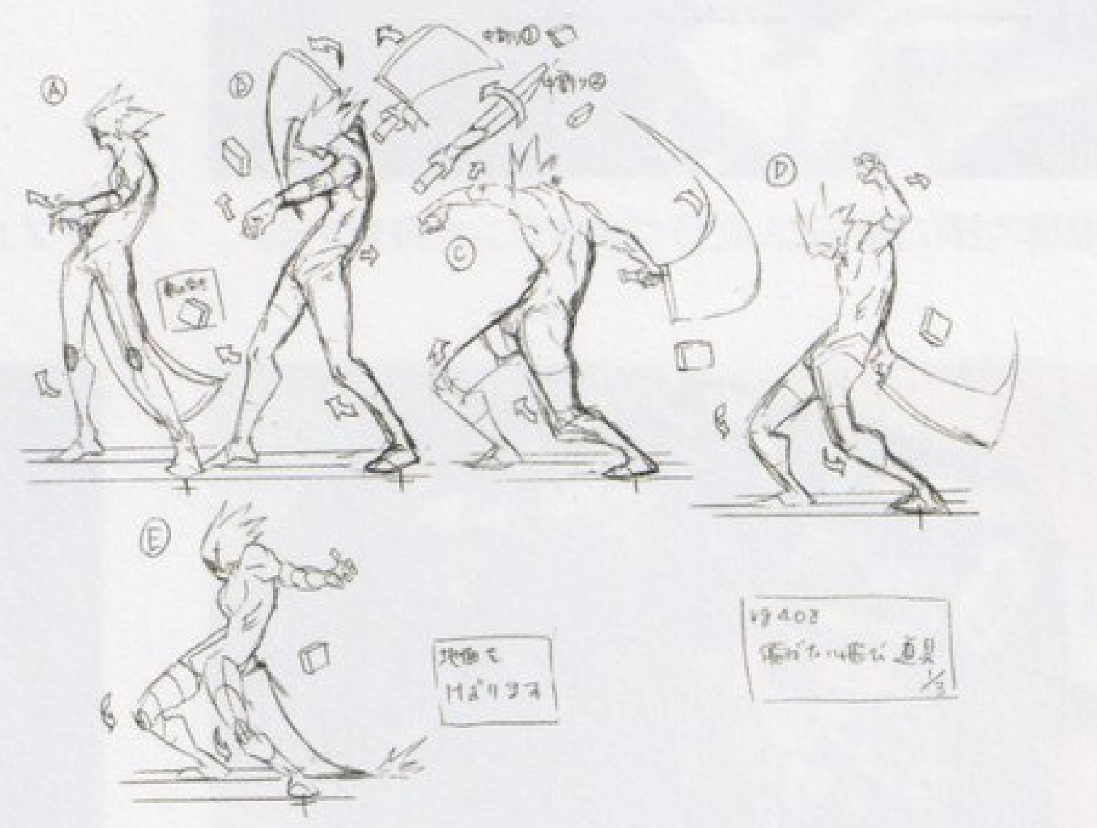


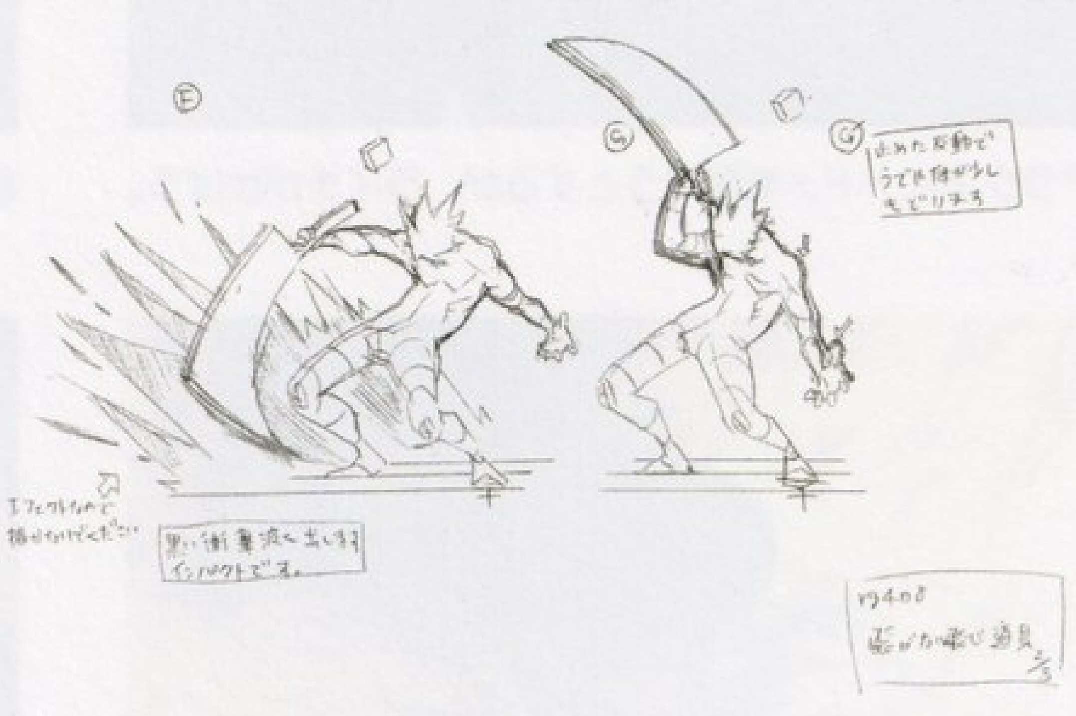


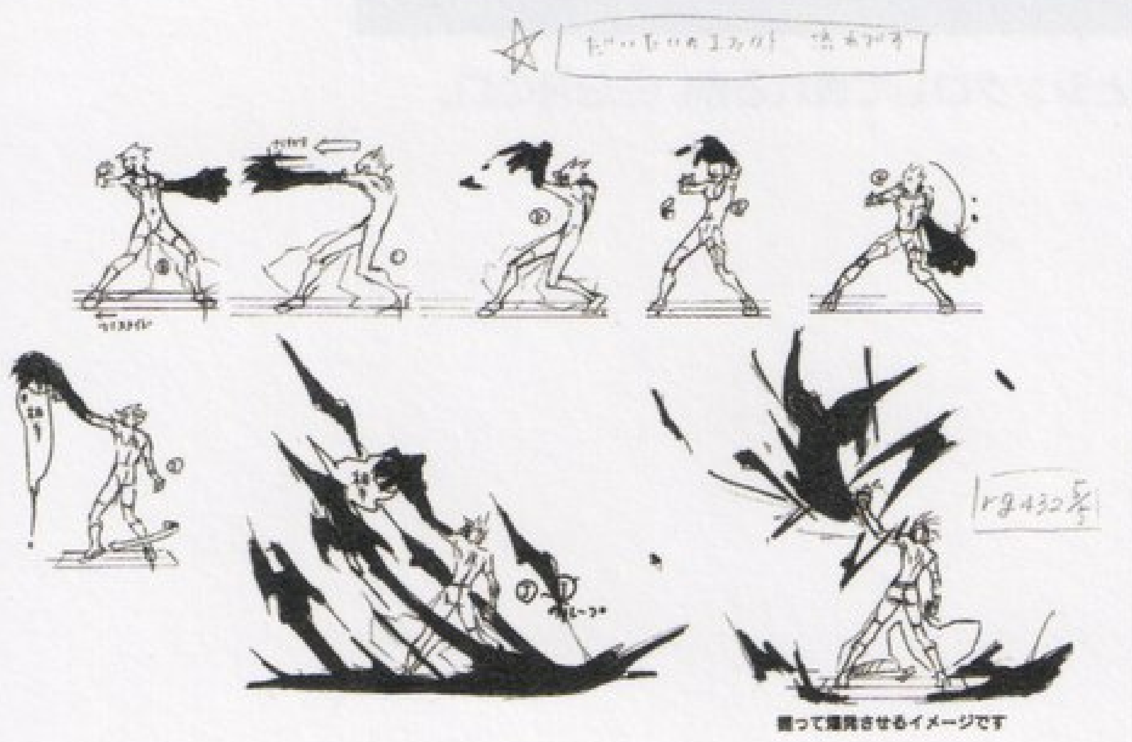
❖ モーションコンテ

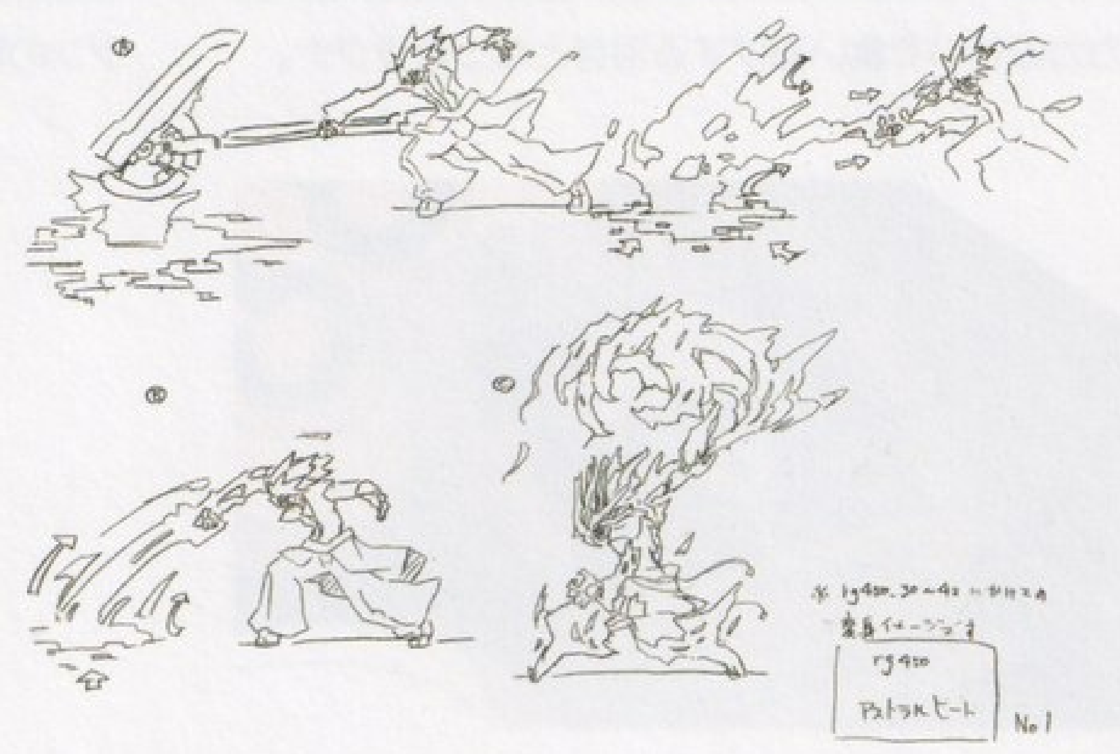
大剣を使った技だけでなく、カウンターアサルト時に見られる蹴り技にも細かいコンテが残されている。ブラック・オンスロートのモーションは特に印象的だ。













EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）







ラグナがいかなる攻撃を加えても、ニューにはまったく通用しない。「これは予定調和、ラグナとニューがひとつになるための通過儀式。」と、ニューはその巨大な剣で自らとラグナを貫く。

❖ イベント（ストーリーモード）



夢に見たのは、幼少期に育った教会が焼き崩れる映像。



ラグナが見たのは何者かの襲撃で炎上した教会だった。



ラグナに挨拶（？）を済ませたレイチェルは闇へ消える。



アラクネにトドメを刺そうとするが、ライチがかばう。



統制機構内部に潜り込んだラグナはジンと再会する。



ラグナとニューが窯へ落ち、ジンはそれを追いかける。



ラグナと黒い少女を追いかけ、窯へ飛び込むジン。



タオカカのせいで食い逃げする羽目となったラグナ。



ジンの嘲笑とシンクロして現れる赤い三日月の口。



突如復活した黒き獣にノエルが襲われてしまう。



手配書のラグナの似顔絵は似ても似つかない出来。

❖勝利セリフ

ラグナ	物好きな奴もいるこった。図書館の奴らにぶっ殺されても俺は知らねぇからな。
ジン	ジン……テメェだけは許さねぇ。苦しんで死ねといいてぇとこだが黙ってれば一瞬で殺してやる。顔あげろ。
ノエル	悪ぃ、アンタの顔、なんかみてられねぇんだよ。
テイガー	テメェみたいなの苦手。パス。
タオカカ	だから、俺は忙しいの！急いでんの！金もねぇっつってんの！だから物欲しそうな目でみるなって。
レイチェル	なんだ？二階席からのご観覧はもう飽きましたってか？
アラクネ	あぁぁ、きもちわり～！マジでテンション下がる。もう近寄らないでくれよ。
ライチ	ったく、今日はとんだ厄日だな。知らねぇ姉ちゃんに棒向けられる覚えなんてさらさらないぞ？
カルル	ガキを殴る趣味はねぇよ、さっさと帰んな。
バング	こんな奴にまで追われるなんて……。かったりぃな、まじで。
ハクメン	くっ、なんてバケモンだ！ったく、ギリギリもいいところだぜ！！
ニュー	なんだ、この感覚。俺は勝ったのか？負けたのか？くそ、意識が……畜生――。

❖戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	だりーな、早く来いよ…／おら、どーした？
立ちリアクション(VSジン)	おらこいよ、ジン！
立ちリアクション(VSノエル)	うぜぇよお前
立ちリアクション(VSレイチェル)	お前ほんと口悪いな
前方ジャンプ	フッ
バックステップ	よっと／よっ
2段ジャンプ	ハァッ！／りゃぁ！
ガード(小)	なんだそりゃ？／あぁっ？
ガード(中)	かりぃ(軽い)な／何だそりゃ？
ガード(大)	やるじゃねーか／ちいっ！
ガード(大)(VSノエル)	馬鹿じゃねーか？
バリア	馬鹿が！／読めるぞ！／甘いんだよ！／ばっちりだ！
バリア(VSノエル)	当たんねーよ馬鹿！
ダメージ(小)	クッ！／クゥ！／チッ！
ダメージ(中)	ってえな！(早口で)／グオ／おぁっ！／グア
ダメージ(大)	グアァ！／グアア！／ぐぉおお！／グヴぉ！
ダメージ(特大)	うぉぉぉ！！／がはっ！！／グハァ！！！／グボア！
ガードを崩されたとき	そっちか！／何？／生意気な！／ヤベェ！
ガードブレイク	ヤベェ！／おぉ！？
あおむけダウン起き上がり	グッ／グ
前のめりダウン起き上がり	まだだ(囁くように)／こっちだ
地上きりもみ	ぉぉぉぉぉ／くおおおおおおお
壁バウンド	グバァ！！
地面バウンド	ブァッ
炎やられ	あちいじゃねーかよ！／ちい、火かよ！
氷やられ	つめてーな！／さみい！！
電撃やられ	があぁぁぁぁ！
毒やられ	毒か！？
上記以外の状態変化のやられ	訳わかんねー！／なんだこりゃ！
体力など吸い取られたとき	なんだと！／力が…
当身を取られたとき	なに！／マジかよ！
罠や飛び道具をくらったとき	罠か！？／やば！
カウンターアサルトをくらったとき	俺の攻撃を！？／カウンター？
バリアバーストをくらったとき	ざけんな！！／ざけんなよ！
ガード弾かれモーション	しくった！／障壁が！
地上受身	効くかよ！／ふん！／うぜぇ／よっと
地上受身(VSジン)	そんなもんかテメェは
地上受身(VSノエル)	いてぇじゃねーかよ！
地上受身(VSレイチェル)	手加減しろよお前！
地上受身(VSハクメン)	テメェ！！
空中受身	フン！／てい！／ちぃぃっ！！／せい！／来いよ！　どうした！？
空中受身(VSジン)	ジンてめぇ！
空中受身(VSノエル)	図書館の犬が
空中受身(VSレイチェル)	お前マジ帰れ
空中受身(VSハクメン)	反則だろそれ！
投げ抜け成功時	おらぁ！／馬鹿が！／食らうかよ！／あめぇよ！
相殺時	セァ！！！／でぃあ！！
よろけ(くらい)	やべぇの…くらっちまった…／モロはいった…
よろけ(くらい)(VSジン)	また貴様に…
よろけ(復帰時)	クソが！／ぐぅ！
攻撃(小)	フッ／シッ
攻撃(中)	はっ！　どぉ！／はあ！／はいっ！
攻撃(大)	でい！／しゃっ！／邪魔だ！／おりゃあ！
攻撃(ドライブ)	うおおおおお！／でぃああ！／でりゃぁあ！！！　どりゃ！
攻撃(特殊)	爆ぜろ(はぜろ)！！／消し飛べ！／消えろ！！！／邪魔するな！
コンボ成功時	決まりだ！／死ね！　どうよ？　どうだ！(殺)やったか！？／いてーだろ？
コンボ成功時(VSノエル)	ノエルだったか？／捕まるかよ馬鹿
コンボ成功時(VSレイチェル)	ウサギっ／おい、レイチェル！
コンボ成功時(VSハクメン)	お面やろう！
投げ(成功)	いてーぞ…／行くぞ…
投げ(成功)(VSノエル)	ばーか
投げ(成功)(VSレイチェル)	しつけーよテメェ
空中投げ(成功)	死ね…／馬鹿が…
空中投げ(成功)(VSノエル)	馬鹿が！
空中投げ(成功)(VSレイチェル)	ウサギっ
投げ空振り	おぉ？／あら？
投げ抜けされたとき	チィィィ！！／やるな！
バリアバースト	おおおおおおおおお！！／障壁解放！
カウンターアサルト	しゃっ！！
ヘルズファング	ヘルズファング！／ヘルズ！
ヘルズファング(追加攻撃)	おお！！／ファング！
ヘルズファング(VSジン)	てめぇは！
ヘルズファング(追加攻撃)(VSジン)	ゆるさねぇ！
ヘルズファング(VSハクメン)	表情が！！
ヘルズファング(追加攻撃)(VSハクメン)	わかんねーんだよ！
インフェルノディバイダー	インフェルノディバイダー！／邪魔なんだよ！
アッパー	でぁ！！／でぃ！
アッパー(VSジン)	ジン！
踵落とし	砕けろ！！／砕けな！
横吹き飛ばし	吹き飛べ！！／おりゃ！
ガントレットハーデス	ガントレットハーデス！／ガントレット！
蹴り上げ	おりゃ！／ハーデス！
ガントレットハーデス(VSジン)	ジィィン！
蹴り上げ(VSジン)	しねぇぃ！！！
ガントレットハーデス(VSハクメン)	きめぇよ！
蹴り上げ (VSハクメン)	このお面やろうが！
デッドスパイク	デッドスパイク！！
カーネージシザー(1段目)	カーネージ！／カーネージシザー！！
カーネージシザー(2段目)	シザー！！！／喰われろ！！
ブラッドカイン(発動)	ブラッドカイン／術式解放！！
闇に食われろ	闇に食われろ！！／終わりだ！
闇に食われろ(成功時)	砕け散れ！！／あばよ…
闇に食われろ(VSジン)	ジン、終わりだ…
闇に食われろ(VSノエル)	ノエル…
闇に食われろ(成功時)(VSノエル)	馬鹿だなお前…
闇に食われろ(VSニュー)	すまん
闇に食われろ(成功時)(VSニュー)	先に逝け…
ブラック・オンスロート	ブラック・オンスロート！／見せてやるよ蒼の力を…
ブラック・オンスロート(成功時)	ブラックザガム！　ナイトメアレイジ　デストラクション！／恐怖を教えてやる…地獄はねーよ、あるのは無だけだ…これが、闇の力だ…
ボスラグナ登場演出	ブレイブルー…／よくみとけ…
ボスラグナ登場演出(続き)	起動…／これが「蒼」の魔道書だ…
死亡	ここ…までか…．／クソが…／うぉぉぉぉぉぉぉ…
挑発	それで本気なのか？／なにそれ？／ったくガキの遊びじゃねーっての／つまんねーぞ
勝利	おらどうした、立てよ…／はっ、だらしねーな／いい根性じゃねーか…／まだ終わりじゃねーぞ
勝利(VSジン)	…立てよジン／おら、ジン、かかってこいよ
勝利(決着)	忙し～んだよ俺は…／邪魔すんじゃねーよ／そんな実力で俺の前に立つな！／雑魚が！／ったく…何やってんだか(自分に言い聞かせるように)／テメェらじゃ無理だ…
時間切れ負け	チッ…(吐き捨てるように)／なさけねぇ…
登場 1	邪魔するな…／まったく…
登場 1(続き)	死ぬぞ…／うぜぇな…
登場 2	さて…／しかたねぇな
登場 2(続き)	始めるか／相手してやるか…
登場 3	痛い目に会いたくなかったら消えろ／俺を倒すだと？
登場 3(続き)	(少し間をおいて)警告はしたからな…／できるもんならやってみろ！
対戦前(VSラグナ)	猿マネか？おい！
対戦後(VSラグナ)	ふざけんな馬鹿が！
対戦前(VSジン)	テメェだけは絶対にゆるさねぇ…．
対戦後(VSジン)	ジン…
対戦前(VSノエル)	お、おまえ…いや…何でもねぇ
対戦後(VSノエル)	似すぎだろ、本気だせねぇじゃねーか
対戦前(VSレイチェル)	またテメェかよ…うぜぇな…
対戦後(VSレイチェル)	おいウサギ、おまえ帰れよ
対戦前(VSタオカカ)	またかよ…
対戦後(VSタオカカ)	もう飯はねーぞ
対戦前(VSテイガー)	何様のつもりだてめぇ…
対戦後(VSテイガー)	めちゃめちゃ硬ぇ…．
対戦前(VSハクメン)	ちっ…
対戦後(VSハクメン)	てめぇ…なにもんだ…
対戦前(VSニュー)	悪いが潰させてもらうぞ…
対戦後(VSニュー)	…サヤ…．

ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ

title

Memory of Blue

　第九階層都市『アキツ』は特にこれといった特徴もない極めて平凡な都市(まち)である。数日前、ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジはこの都市に辿り着いた。そして今日、人々が寝静まる深夜を待って彼は行動を開始した。目指すのはこの都市で最も大きな建物―――統制機構(とうせいきこう)の支部である。脇目も振らず軽快な足取りで夜のメインストリートを突き進むと、程なくして眼前に周囲と比較しても群を抜いて巨大な建物が目に入った。絢爛(けんらん)な装飾を施され、行政を司る役所などよりもはるかに荘厳である。「絶対的な存在感と威厳」を誇示して『統制機構(そしき)』は佇んでいた。ラグナは苦々しげに建物を眺め、舌打ちをした。

「これより先は立ち入り禁止域です。ただちに引き返しなさい」

　街灯に設置された拡声器(スピーカー)から男の声が響く。正門までまだ百メートルはある。深夜に「巨大な武器」を携えた男が正面から近づいてくれば、警告するなというのが無理な話ではあるが……。

　ラグナは警告を無視し、表情一つ変えずに歩み続ける。

「停止せよ！　それ以上進めば侵入とみなし、排除の対象とするぞ！」

　語調を強めて、拡声器(スピーカー)から再び声が響いた。しかし、ラグナの歩調は変わらない。

「そこの男！　聴こえないのか。止まれ！！」

　男の声が怒号に変わる。瞬間、ぶぅんと鈍い音を立てて周囲に施されていた防御陣(トラップ)が発動した。普通の人間であれば一瞬で灰燼に帰すであろう対魔獣用の防御陣(トラップ)だ。しかし、この防御陣もラグナに対しては無力であった。彼が軽く右手を空にかざすと、水泡が弾け飛ぶかのように防御陣は霧散した。辺りからは混乱する守衛達の声が舞い、続いて警報音がけたたましく鳴り響く。

　正門は目前―――だが、ラグナはそこで突然歩みを止めた。僅か一分足らずの間に只ならぬ異常を察知した衛士と呼ばれる武装館員数十人が門前に集結していたのだ。青色の制服がずらりと並ぶ。だが、ラグナは不敵に口を綻ばせて呟いた。

「面倒が省けたぜ……犬ども！」

　腰に帯びた大剣を手に取り身構える。その姿勢は「銃」の構えのようだった。武装館員もそれに呼応して武器を標的(ラグナ)に向けた。

　刹那、凄まじい閃光と轟音が周囲を蹂躙し、正門が武装館員共々爆散していた。ラグナは眉一つ動かさず　正門の残骸を踏みつけながら、統制機構の建物内へ悠々と侵入していく。



　傾斜のある道を真っ直ぐに進むと、正面に入り口(ホール)へつながる階段を捉えた。そこには既に十分な臨戦態勢を整えた百を超える武装館員達が待ち構えていた。

　ラグナが武装館員達の顔をゆっくりと見回す。軽く息を吸い込んだと思うと、敵の群れに躊躇(ちゅうちょ)なく斬り込んだ。

　そこからはまさに地獄絵図のような光景だった。瞳を爛々と輝かせ、大剣を振り回すラグナ。建物の四方八方で炸裂する術式。響き渡る剣戟。入り乱れる怒号と悲鳴、そして断末魔。逃げ惑う者も男女関係なく、全てを切り伏せる。ラグナに容赦はない。既に敵(かれら)を「人」だと認識していないのだ。目障りな「青い制服」を着たそれらは、彼が憎悪する「青」だった。

　戦闘は次第に一方的な虐殺へと様相を変えていった……。

　激しい戦闘―――もとい、虐殺から数分後、ラグナは統制機構の建物最深部にいた。

　統制機構各支部の地下には外観からは想像もつかない巨大なすり鉢状の空間が隠されている。幾何学的な模様が神秘的な金や青い光で描かれ、畏ろしいほどの美しさを誇っていた。淵から内側へと飛び降り、すべり降りるようにして「門」へと向かう。

「門」に耳をそばだてる。音がした。低く、深い、呼吸のような、胎動のような音。

「……大丈夫だ、まだ、流れている」

　門に背を向けて空間の内側を駆け上がり一気に縁めがけて軽やかに飛び上がった。再び底を見下ろす。

　先ほどと同様に右手をかざすと、蒼黒い光が手に宿り、次第に大きさを増していく。ラグナは不意に力をこめ、蒼黒い光を前方に放出した。次の瞬間、「門」を爆音と共に粉々に吹き飛ばした。門の中心から波紋のように衝撃が伝わっていく。やがてひとつひとつのパーツが分離するように、箱庭は崩壊をはじめた。

　一国の軍事力に匹敵するといわれる統制機構の支部が、この日の夜、たった一人の手によって壊滅した。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

　ラグナは仄暗く細い路地を歩いていた。第九階層都市に存在する五つのゲートのひとつ、第五番ゲートに向かうためである。第五番ゲートは五つのゲートの中で最も小さく　繁華街からも離れた場所にある。通称「裏口」と呼ばれ、「訳あり」の渡航客がよく利用している。もはやこの都市(まち)に用はない。目的を遂げたラグナはすぐにこの都市から立ち去ることを考えた。

　細い路地を抜けると、ゲートに続く狭く長い通路に出た。無計画に増区画を繰り返したかのような複雑な町並み。

　かなり低い階層なのだろうか―――街灯も殆ど無く薄暗い。魔素供給が安定していないのか、空調に難があるようだ。じっとりとした外気がラグナの身体を包む。統制機構支部のある上層区画とのあまりの落差(ギャップ)にラグナは歯ぎしりをした。

　そのとき、ラグナはふと視線を感じ、歩みを止めた。暗闇に目を細める。

　建物の屋根に真っ黒な少女がいた。真っ黒な空間に、真っ黒な傘をさした、真っ黒なウサギがいた。ウサギは大きな「ゴムまり」のような物に腰掛けラグナを見つめている。逆光のため表情は判らない。ただ、二つの冷たい真っ赤な瞳が浮かんでいるのだけがわかる。ラグナは不快そうに少女を睨み返した。殺気を含んで複雑な色の光を帯びた目。しかし少女は眉ひとつ動かさずラグナを見つめ続けている。ガラス玉のような赤い瞳で、瞬きもせず　ただじっとラグナを見つめている。

　不愉快だ。真っ黒で、不愉快だ。ラグナは少女から目を逸らし、無視を決め込んで再び歩き出した。すると、先程まで屋根の上に居たはずの少女が今度は眼の前に立っている。だが、ラグナは驚きもせず　少女の傍らを通り過ぎていく。

　すれ違いざま、少女の陶器人形のような唇が動いた。

「……無様ね」

　ラグナの歩みが止まり、表情が憤怒で彩られる。少女はラグナの形相に臆することなく、じっとラグナを見つめる。二人の視線が交錯する。恐ろしく永く感じられたその時間は、少女の優雅な所作によって打ち切られた。

　すっと、右手を水平に上げ　北西の方向を指さす黒いウサギは、小さく―――けれど、しっかりとした口調で「カグツチ」と呟いた。ラグナは少女の言葉の意図が汲み取れず　怪訝な表情で少女を見返した。

　次の瞬間、少女はふわりと空に舞い上がっていた。月を背景にしたウサギは最後にラグナを見下ろして何かを呟くと、まるで霧のように姿を消した。

「ふふふ……楽しみにしてるわ……」

　ラグナは軽く舌打ちをする。久しぶりに少女の声を聞いた。

　先刻から右腕が熱い……。湿気を帯びた外気を肺腑に染み込ませ、ラグナは踵を返しゲートを潜(くぐ)った。

―――この後まもなく、彼は「死神」と呼ばれるようになった。

AD2198

文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）

Ragna = the = Bloodedge



Jin=Kisaragi

ジン＝キサラギ

CV：柿原徹也

ラグナに対して異常な執着心を見せる統制機構の少佐。ラグナの実の弟で、彼を「また」殺せることに歓喜している。反面、妹サヤに瓜二つのノエルに対しては、憎悪を剥き出しにする。

CHARACTER GRAPHIC　キャラクターグラフィック



PROFILE

身長	178cm
体重	61kg
誕生日	2／14
血液型	A
出身地	イギリス
趣味	ビンテージ物のバイク集め
大切なもの	なし
嫌いなもの	弱いもの、肉料理

バックボーン

統制機構に属する衛士で階級は少佐。名家「キサラギ」家の出身である。イカルガ内戦で多大な戦果を上げた功績により「イカルガの英雄」と呼ばれ、異例の若さで師団長という地位に納まることになる。任務には忠実であったはずの彼は、ある日突然統制機構の命令を無視し、単身第十三階層都市「カグツチ」へ向かってしまう。

性格

冷静沈着で他人の事には無関心だが、衛士として　また指揮官として非常に優秀である。しかし本来の性格は野心家で嫉妬深く　独占欲が非常に強い。

❖ メインビジュアル

自己の内面に深い闇を抱えつつも、その存在を微塵も感じさせない怜悧な表情を浮かべる。「クールなライバルキャラクター、かくあるべし」という一枚。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

ご存じの方も多いと思いますが、ジンは結構壊れた性格をしています。でも、彼が壊れているのには意味があるので、そのあたりはストーリーを追えば見えてくると思います。ジンを生暖かい眼で見守ってあげてください。デザインコンセプトは、和服を元に「軍人」に見えるように意識しました。統制機構の部隊は色で識別されているんですよ。[森]

声優・ボイスについて

ボイスを誰にしようかと迷っていたところ、うちのスタッフから「柿原さんはどうですか？」とアドバイスされ、例のドリルで天を突くアニメを見てみました。熱血ヒーロー系でしたが、声が非常にカッコイイ方だったのでお願いしたわけです。少し壊れた感じの役柄なので「大丈夫かな？」と心配しましたが、今ではジンは柿原さん以外に考えられません。[森]

❖ アバター(ストーリーモード)

他者を見下すかのような高圧的なポーズは、ジンのプライドの表れともいえる。しかし、物語では苦悶に喘ぐ表情を見せることがあり、彼の若さをうかがわせる。



通常時



構え時



やられ時



士官学校制服



UNKNOWN

❖ ゲームグラフィック

ジンのポーズの基本は、アークエネミーの「ユキアネサ」を鞘に収めた状態。立ち状態からしゃがみやジャンプに移行するときには、コートの裾やマントが翻る。



立ち



しゃがみ



ジャンプ

❖ 紋章

氷の結晶をイメージさせるジンの紋章。中心には「ユキアネサ」をモチーフにした剣、周囲にはダイヤモンドダストを思わせるシンボルが散りばめられている。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

❖ キャラクター設定

旧メインビジュアルは、34ページの決定稿よりも感情を表に出した印象になっている。また、「ユキアネサ」の反り具合にも微妙な違いが見受けられる。

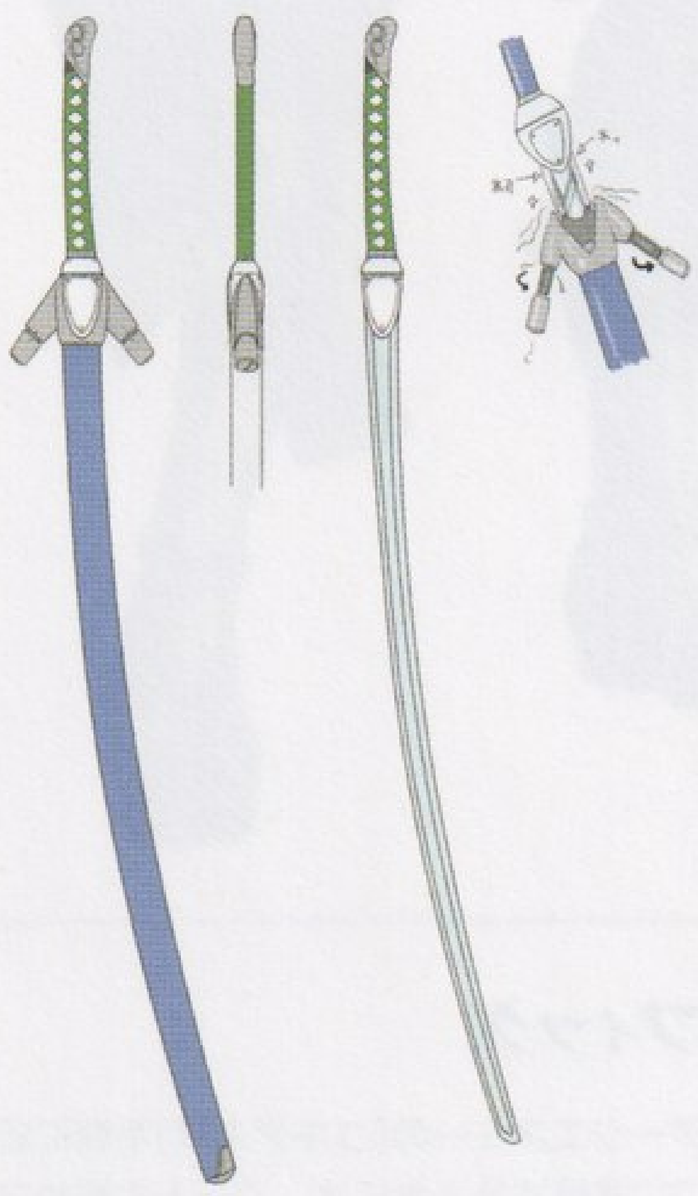
旧メインビジュアル



設定：基本アクション



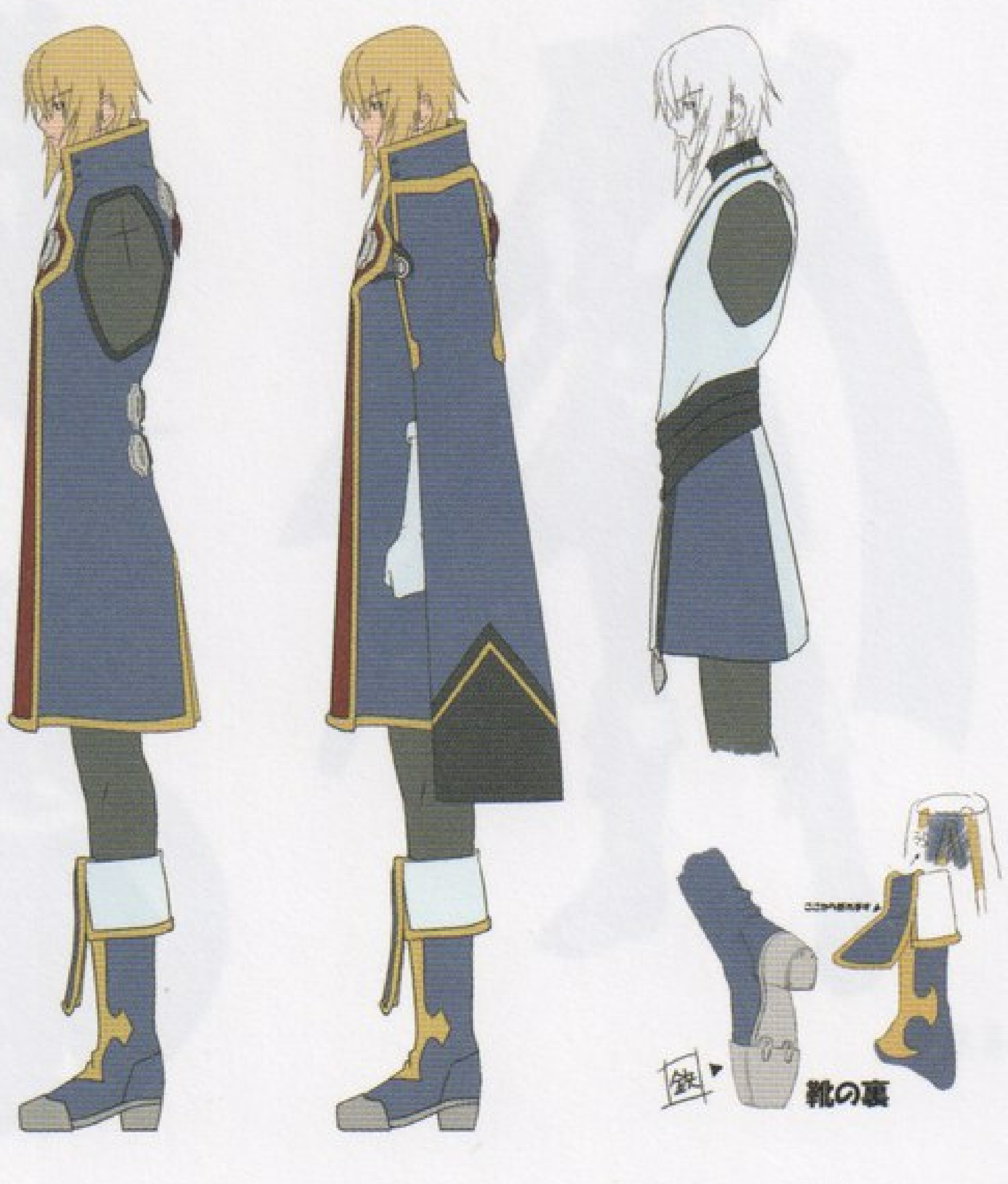
設定：武器



設定：前面／背面



設定：側面



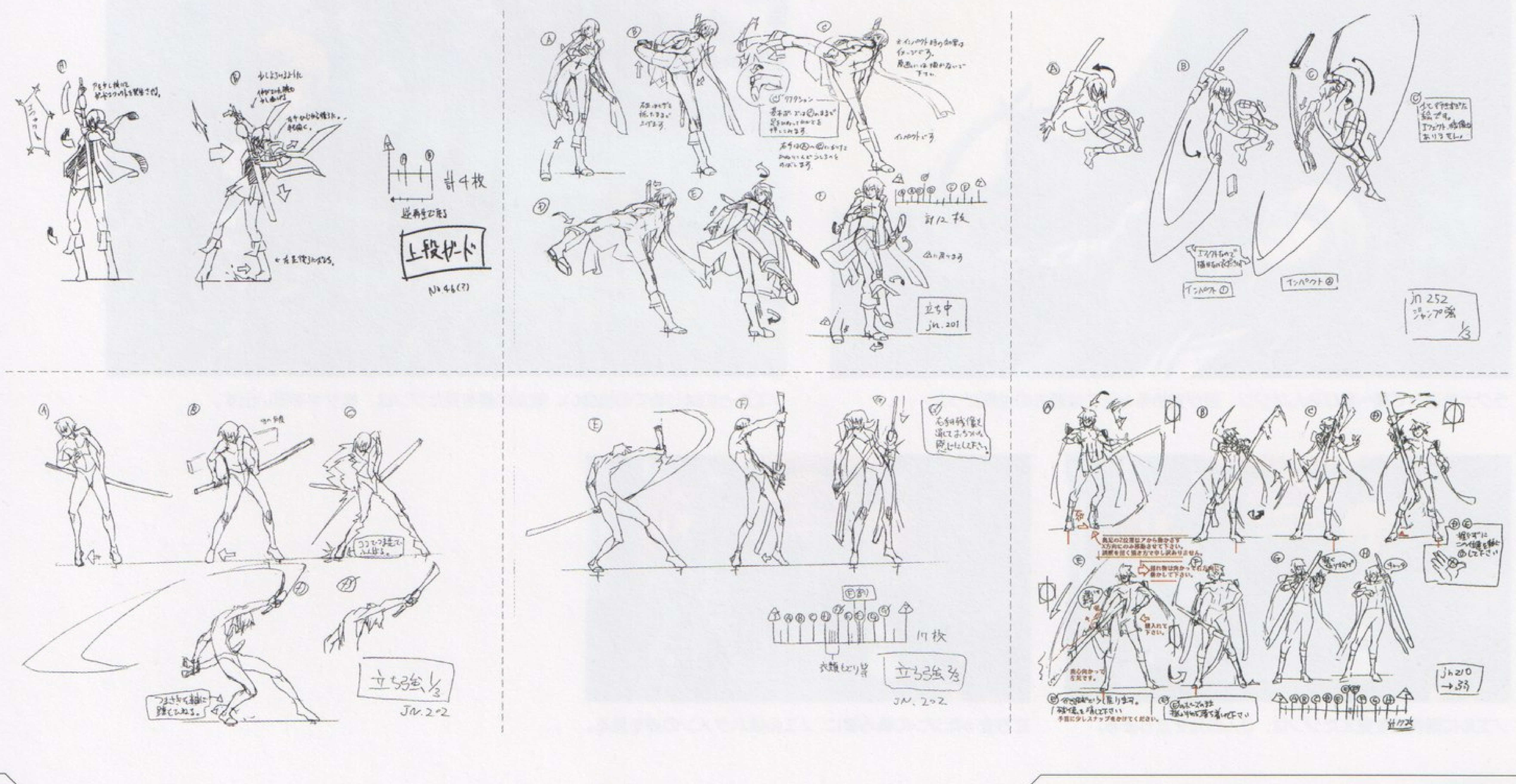
❖ キャラクター案

和服と軍服それぞれのイメージを全面に押し出したデザイン案が多数残っている。
二刀流やメガネといったアイデアもあり、完成までの紆余曲折が伺える。



❖ モーションコンテ

華麗なジンのアクションはいずれもコンテで細かく指示が出されている。また、刀を抜き放った瞬間の決めポーズは、過剰なまでに派手な演出が施されている。



EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）

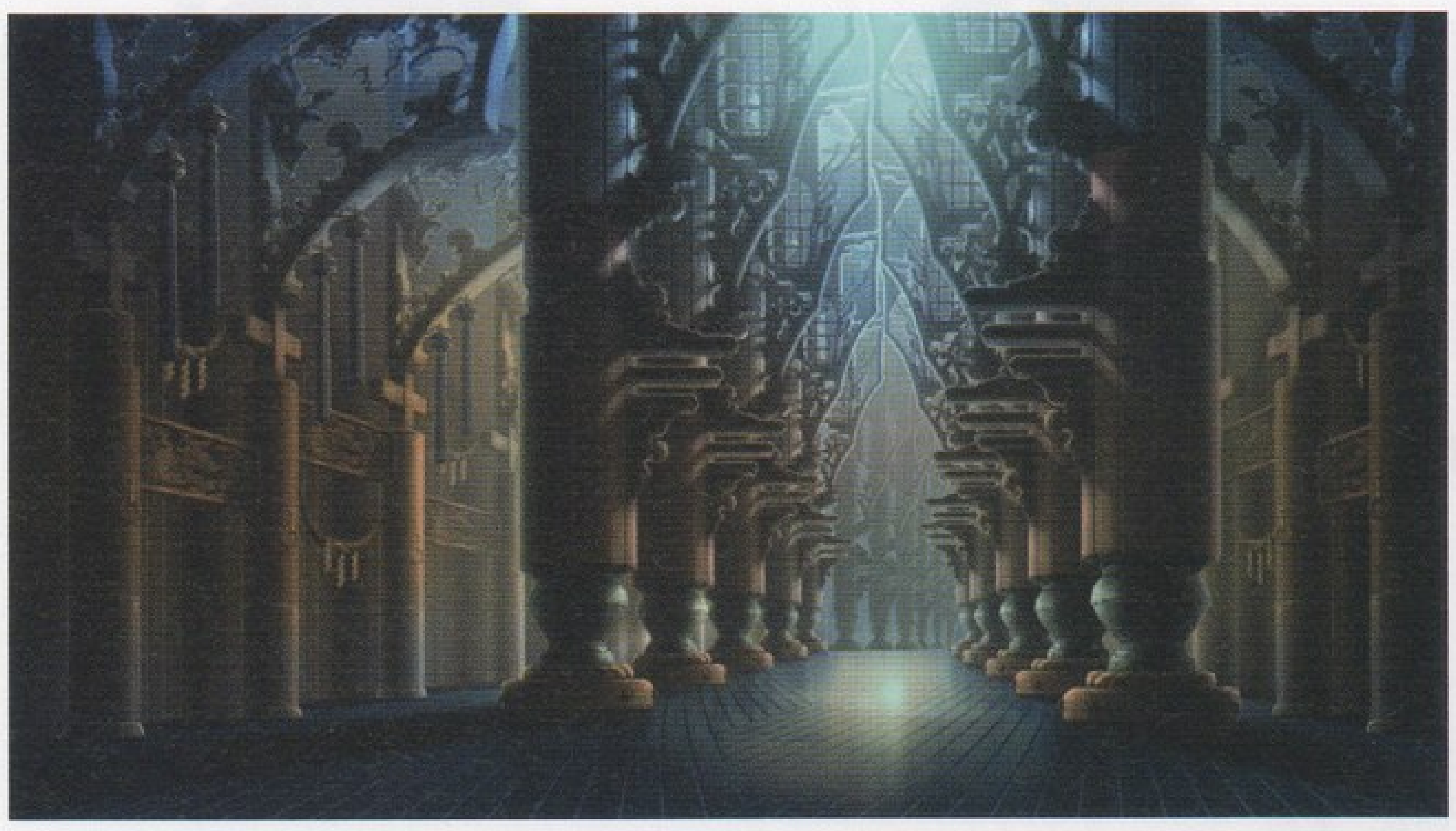







士官学校を抜け出し崖でひとりくつろいでいたジンの元へ、入学したばかりのノエルが現れる。彼女の顔を見たジンは、ある女性を思い出す。それはジンにとって忘れたい記憶だった。

❖ イベント（ストーリーモード）



ジンは幼少期に名家キサラギ家に迎えられ、次期当主の最有力候補として育てられる。



浪人街を訪れたジンの前にバングが現れる。バングは殿の仇であるジンに襲いかかる。



ラグナを追って窯へ飛び込んだジン。目が覚めるとそこは過去の世界だった……。



ノエルとのはじめての出会い。彼女の顔を見たジンは、妹サヤを思い出す。



ノエルに既視感を覚えたジンは、3人の元を立ち去る。



立ち去ったジンの後ろ姿に、ノエルはハクメンの姿を見る。

勝利セリフ

ラグナ	楽しいよ兄さん。さあもっと楽しもうよ……。	タオカカ	本能だけで戦うということがいかに効率が悪いことか、その身をもって知るがいい。	カルル	資質はあったのに残念だ、傀儡に操られた軟弱者に用はない。
ジン	何を考えている？その程度で僕の名を、姿を騙れるとでも思っていたのか？浅はかな。	レイチェル	妙に知った口の利き方だな、生意気な小娘が。	バング	その服はイカルガの民だな。おおかた復讐といったところか。はっ、くだらん。
ノエル	屑が、失せろ。	アラクネ	貴様などに興味はない。失せろ。	ハクメン	何者だ……貴様。
テイガー	力に頼った戦闘スタイルなど、恐るるに足らん。これが第七機関の兵器とは笑わせる。	ライチ	遠隔操作できる武器とは考えたものだが、常にどちらかがおざなりになっているようだな。造作もなく崩せるぞ。	ニュー	二度と兄さんに近づけないよう、ここで終わりにしてやる。

戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	フン／なんだそれは？
立ちリアクション(VSラグナ)	きなよ兄さん…
立ちリアクション(VSノエル)	ヴァーミリオン少尉！
前方ジャンプ	ハッ
2段ジャンプ	フッ
ガード(小)	クッ
ガード(中)	フン(馬鹿にしたような感じで)
ガード(大)	それは何だ？／ふざけてるのか？
バリア	読めるぞ…／甘いな／無駄だ…／駄目だな
ダメージ(小)	あっ／あぐっ／うっ／うぁ
ダメージ(中)	クッゥ／クッ／チッ／ちぃ
ダメージ(大)	グァァ／がっ！／うあぁ／グァ
ダメージ(特大)	ガハッ！／グバァ！／ガハッァ！／ウがぁ！
ガードを崩されたとき	油断した！／馬鹿な！／裏をかくだと！？何！！
ガードブレイク	マズイ！／ぐあ！
あおむけダウン起き上がり	くぅっ！／チッ
前のめりダウン起き上がり	ちぃい！／やれる！
地上きりもみ	しまった！！！／うああああああ
壁バウンド	グハァ！／グバァ！
地面バウンド	ぐあ！／がぁ！
炎やられ	火炎だと？／この僕が…
氷やられ	なんだその凍気は？／こんな氷なぞに！
電撃やられ	グァアアア！／がががが！
毒やられ	毒だと！／毒か！？
上記以外の状態変化のやられ	体調が！／何が起きている？
体力など吸い取られたとき	力が…／吸収だと！？
当身を取られたとき	何！／な！
罠や飛び道具をくらったとき	罠か！？／幼稚な真似を！
カウンターアサルトをくらったとき	読まれたか！？／ありえん！
バリアバーストをくらったとき	悪あがきを！／ちょこざいな！
ガード弾かれモーション	法陣が！／防御が！
地上受身	少しはやるようだな／弱いな！／ふっ／はっ！
地上受身(VSラグナ)	酷いな兄さんは…
地上受身(VSノエル)	貴様！
地上受身(VSテイガー)	甘いぞ赤鬼！
空中受身	この程度か！／未熟者め！／弱い！／効かないぞ！／まだだ！／まだまだ！
空中受身(VSラグナ)	楽しめないよ…
空中受身(VSノエル)	少尉！
空中受身(VSテイガー)	さすが赤鬼か…
投げ抜け成功時	甘いよ…／せい！／それでは無理だ…／弱いな…
相殺時	タァ！／せああ！
よろけ(くらい)	この程度…グハッ／しまった！
よろけ(復帰)	まだまだだ／まだ行ける！
攻撃(小)	シッ／フン／フッ
攻撃(中)	はっ！／ハッ／はっぁ！／やっ
攻撃(大)	行くぞ／受けてみろ！／そこか／そこぉ！
攻撃(ドライブ)	凍てつけ(いてつけ)／砕けろ！／はあ！！／凍れ！！
攻撃(特殊)	どうした？(挑発するように)／弱いぞ！／おそい／無駄！
コンボ成功時	ふん。／これが手本だ！／こんなものだ／遊戯にもならん　／当然だ／計算通りだ
コンボ成功時(VSラグナ)	ラグナ…／兄さん…／兄さん！
コンボ成功時(VSノエル)	僕の邪魔をするな！
投げ(成功)	凍れ…／氷陣
投げ(成功)(VSラグナ)	油断しちゃ駄目だよ
投げ(成功)(VSノエル)	失せろ！
空中投げ(成功)	凍れ…／結晶
空中投げ(成功)(VSラグナ)	油断しちゃ駄目だよ
空中投げ(成功)(VSノエル)	障害！
投げ空振り	何だと！／しまっ！
投げ抜けされたとき	逃げたか／外した！？
バリアバースト	手加減無用だ／障壁解放！
バリアバースト(VSラグナ)	ラグナ！！
バリアバースト(VSノエル)	僕をいらつかせるな！
カウンターアサルト	ハァア！／てゃあ！！
氷翔剣(地上)	氷翔剣(ひしょうけん)／行くぞ！
氷翔撃(地上)	氷翔撃(ひしょうげき)／氷の刃よ！！
氷翔剣(空中のA版、B版)	氷翔剣(ひしょうけん)／散れ
氷翔剣(空中C版)	氷翔剣(ひしょうけん)／そこだ
氷翔撃(空中)	避けられると思うか？／避けてみろ！
吹雪	吹雪(ふぶき)／破っ(は)
裂氷	裂氷(れっひょう)／甘い！
氷連双(1段目)	氷連双(ひれんそう)／舞え！！
氷連双(2段目)	もらった！／無駄だ！
霧槍　尖晶斬(1段目)	霧槍(むそう)
霧槍　尖晶斬(2段目)	尖晶斬(せんしょうざん)
霧槍　突晶撃(1段目)	霧槍(むそう)
霧槍　突晶撃(2段目)	突晶撃！(とっしょうげき)
霧槍　突晶撃(2段目)(VSノエル)	貴様は障害だ！
雪華塵	雪華塵(セッカジン)／受けろ！
凍牙氷刃	凍牙氷刃！(とうがひょうじん)／氷鎌(ひょうれん)の刃よ！
凍牙氷刃(VSラグナ)	殺してあげるよ
凍牙氷刃(VSノエル)	ノエル　ヴァーミリオン！！
凍牙氷刃(VSテイガー)	機関が！　出しゃばるな！
氷翼月鳴	氷翼月鳴！(ひよくげつめい)／氷河(ひょうが)の弓よ！
氷翼月鳴(VSラグナ)	馬鹿だな兄さん
氷翼月鳴(VSノエル)	お前は似すぎている！
氷翼月鳴(VSテイガー)	この赤鬼が！！
煉獄氷夜	煉獄氷夜(れんごくひょうや)／永遠に凍てつけ
死亡	障害の分際で……！／ぐあぁぁぁ…／まだ届かないのか…／貴様のような雑魚に…
挑発	とんだ茶番だな…／それで本気なのか？／ふん、その程度か／一から出直せ…
挑発(VSテイガー)	機関の力なぞこの程度か！
勝利	無駄な事を…／時間の無駄だ、諦めろ／気持ちだけは認めてやろう…／ほう、やるな…
勝利(決着)	無駄な時間を使ってしまったようだな…／貴様は弱すぎる…／所詮この程度か、くだらない…／相手にすらならないか…／ふっ…この障害が…／もう二度と現れるな…
時間切れ負け	くだらん…／時間切れだと…
登場 1	立ちふさがるというのなら…／貴様の実力
登場 1 続き	斬るだけだ／見せてもらおう
登場 2	ユキアネサの力／ユキアネサ
登場 2 続き	その身に刻むがいい／召喚…
登場 3	貴様にかまっている時間(とき)などない／2分と…かかるまい
対戦前(VSラグナ)	久しぶりだね…兄さん…
対戦後(VSラグナ)	あぁ…もっと楽しもうよ…兄さん…
対戦前(VSノエル)	我ら終末の日に遣わされた白日の使徒にして蒼炎の騎士なり
対戦後(VSノエル)	消えろ、目障りだ…
対戦前(VSバング)	…はぁ、しつこい奴だ
対戦後(VSバング)	諦めろ、貴様では勝てん。
対戦前(VSハクメン)	お前…いったい、何者だ？？
対戦後(VSハクメン)	なんだ？この…感覚は？？
対戦前(VSBOSS)	貴様が…敵か！！！
対戦後(VSBOSS)	その程度とはな…

title

Purgatory Hell



文 山中丈嗣、絵 加藤勇樹（アークシステムワークス）

Jin = Kisaragi

パラパラとページを捲りながら、ジンはため息を吐いた。佐官以上に与えられる統制機構本部庁舎の執務室の一室。統制機構は近々、「英雄列伝」と称した刊行物を発刊する予定であった。過去から現在に至るまでに統制機構に属した偉人 賢人の偉業をオムニバス形式で自伝風に紹介する書物である。ジンもまた現代に生きる英雄の筆頭として表紙を飾り、本文でもまた相当数のページを割かれて紹介される予定であった。

今、彼が手にしているのはその書物の原稿である。「本人による事実関係の確認」を任務として言い渡されたジンはつまらなそうに流し読みを始めたところであった。

「くだらないな……」

確認も何もない―――紹介文はキサラギ家に引き取られた経緯から始まり、イカルガ内戦での活躍をクライマックスとして描かれている。だが、その内容は事実と異なる部分が多い上、殊更に誇張されて描かれていた。全てを正しい歴史に修正するとしたら、それこそ膨大な分量を書き直さなければならない。そしてまた、それを指摘するのにも膨大な手間が掛かる。ジンは辟易した。同時に興味を完全に喪失した。彼にとって、周囲の評価などどうでもよいのだ。自身の過去をねつ造されようが曲解されようが……。彼の価値観の中に富や名声、ましてや家柄や階級などは無用の長物なのである。

原稿の最初のページに「No Problem」とサインしようとしたところで、執務室のドアがノックされた。

「……どうぞ」

顔も上げずに入室を促す。「失礼いたします」という声とともにドアが開いた。恭しく敬礼して入室してきたのは、若い女性士官だった。相も変わらずジンは卓上の書類から視線を逸らすことなく応じる。

「……何用だ？」

「―――ノエル＝ヴァーミリオン少尉です。お久しぶりです　少佐殿」

そういってノエルと名乗る女性士官はお決まりの挨拶を口にして再び敬礼をした。

「……ノエル……ヴァーミリオン？」

聞き覚えのある名だった。ジンは彼女を知っていた。彼女と会うのは初めてではない。仕官学校時代、何度か話したこともある。

―――なぜこいつが僕の元にやってくるんだ？　いらいらする……!!

ジンは彼女の顔が嫌いだった。想像するだけでも虫唾が走る程に。ノエルは一歩踏み出してジンに何かを差し出した。ジンが手だけ伸ばしてそれを受け取る――書状のようだ。受け取った書状を確かめ、封を切った。

目眩がした。上層部が寄って集って何かを謀っているのかと思わず疑いたくなるような内容だった。そこにはノエル＝ヴァーミリオンを“師団長直属の諜報暗殺を主とする特別単独兵に任命す”と記されていた。

―――なぜだ？

この女は特別な家柄というわけでもない。成績が抜きん出て優秀なわけでもない。特筆できることといえば元々備わった術式適性の高さくらいだ。経験も浅く、知識も足りない。ジンの頭の中で様々な情報が錯綜し、憶測が交錯する。しかし、いくら考えても彼女が自分の直属の部下に任官されるような特別な理由は思い浮かばなかった。さらに書状には“表向きは師団長秘書官であるため、任務時以外は常に行動を共にせよ”という文章が続いていた。

再び、目眩がした。どんな拷問だ、これは……。奥歯を噛み締める。

―――こんな女ごときに。

ジンがそこで初めて顔をあげた。彼女は頬を強ばらせ、緊張した面持ちで佇んでいた。統制機構の命令は絶対だ。逆らうことなどたとえ英雄のジンであっても許されることはない。このときばかりは自分がいつも盾にしている統制機構の暗黙の掟が、鬱陶しかった。

「……着任ご苦労、ヴァーミリオン少尉。以後の説明は別室で受けてくれ。担当者を向かわせる。以上だ、下がれ」

溜ったものを吐き出すかのように女へ言葉を浴びせて、ジンは早々に新任の女性士官を退出させた。

「くそっ……」

彼女が扉から出て行ったのを確認した後、ジンは憎々しげに息を吐き出し、拳で机を叩いた。

「なぜ……よりによって……あの女が……!!」

苛々が募る。呼気が収まるにつれて、ジンはある異変に気付き振り返った。

刀台に掛けてある氷刀ユキアネサから、何かがジワリ滲み出すような感触。

「……貴様、何がいいたい？」

ジンが氷刀に声を掛けけた。だが、返答はなかった。

◆ ◆ ◆

その翌日、統制機構本部は騒然としていた。近頃、立て続けに各階層都市の統制機構支部が何者かによって襲撃され、破壊され、衛士が殺される事件が起こっていた。昨晩も同様の犯人と思われる手口によって、第九階層都市の支部が全滅したとの報せが本部に届いたのである。

その余波によるものか、その日ジンは他部署から回ってくるデスクワークで忙殺され、それらを淡々と片付けているうちに外はすっかり暗くなってしまっていた。最後の書類を片付けようとペンで書類を叩きながら思案していると、扉を叩く音と同時のその奥から女の声が響いた。

「失礼します　少佐。ノエル＝ヴァーミリオン少尉です」

無視するわけにもいかず　ジンは仕方なく返事をする。

「……入れ」

ゆっくりと重たい扉が開いた。ジンの目線は変わらず机の書類の上だ。ノエルに気に留めずに作業を進めていると、目の前に一通の書状が差し出された。

「……何だ？」

ジンが訝しげな表情でそれを受け取る。ノエルは相変わらず硬い表情だ。

書状には高度な術式封緘が施されていた。第S級機密――最高位の機密文書だ。師団長クラス以上の士官にのみ知らされている暗号コードと高度な術式の双方が無ければ開封することはできない。

ノエルは一歩下がった状態で身じろぎもせず直立していた。用が済んだならさっさと出ろといいたかったが、おそらく本部より別の指令を受けているのだろう。それにわざわざこの女がこの書状を直接自分に持ってきたということは、こいつ自身に関係した任務か何かだ。ジンはいらいらしながら書面から目線を外し、刀台のユキアネサを見つめた。以前と同じように、何らかの反応を示していた。じわじわと伝わってくるユキアネサの鼓動のようなもの。

―――この女か？

一瞬ちらりとノエルを見るが、どこか上の空でジンの視線には全く気づいていないようだった。ジンは封印を解凍する術式を唱え始めた。文字があぶり出しのように次々と具現化していく。ジンはその字面を素早く目で追った。

―――また死神か！

どうやら書状の内容は噂の「死神」のことらしい。一人の人間の犯行だという話は聞いていたが、統制機構の支部を何度となく壊滅させるほどの実力者……。

『―――により　ノエル＝ヴァーミリオンを第十三階層都市「カグツチ」へ「死神」の調査に向かわせる。また、一部に「死神」の詳細な情報を公開し、賞金首とする旨を告知する。なお、「死神」の名は「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」―――』

「―――ラグナ」

自然と口から言葉が零れた。その瞬間、ジンが見ていた景色が派手な音をたてて砕け散った。破片がすっかり消滅する頃、景色はすっかり違う色をしていた。彼の中の何かが急速に溶け出す。

「ラグナ――」

もう一度、呟いてみる。止まらない。何度も何度も繰り返してみる。

箍が外れたように体中に血が巡回しはじめ、気分が高揚してくる感覚。

―――なぜ、今まで忘れていたのだろう。この、込み上げるような感情を！



CHARACTER GRAPHIC　キャラクターグラフィック

Noel=Vermillion

ノエル＝ヴァーミリオン

CV：近藤佳奈子

本作のメインヒロインであり、統制機構の少尉。戦闘力は高いものの、武器なしでは他人と会話できないほどの臆病な性格の持ち主。ラグナとジンの妹サヤと瓜二つの顔をしている。



❖ メインビジュアル

軍人としての毅然とした表情のみならず、少女の愛らしさを併せ持ったノエルのメインビジュアル。圧倒的な存在感を放つのは二挺拳銃「ベルヴェルク」。

PROFILE

身長	157cm
体重	48kg
誕生日	12／25
血液型	A
出身地	スイス
趣味	詩を書くこと（人には絶対見せない）、通信販売（人と会わずに済むため）
大切なもの	両親
嫌いなもの	虫（特に足の多いもの）

バックボーン

統制機構に属する衛士の少女で、階級は少尉。辺境の弱小貴族「ヴァーミリオン」家の出身である。ずば抜けた戦闘能力と術式適性を買われ、若くして「ジン＝キサラギ少佐」の直属の部下として抜擢される。ふたりは士官学校からの顔見知りだが、彼女はジンを非常に苦手としている。今回下された任務が、彼女の運命を大きく変えることになる。

性格

冷徹さを装っているが、実際は寂しがり屋な一面を持つ。しかし、人見知りが激しく　親しい人間関係を築くのが苦手である。戦闘能力は高いがそれ以外は異常に不器用で、こと料理に関しては殺人的な能力を持っている。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

いろいろと"無い"人、ノエル＝ヴァーミリオン嬢です。あ、無いっていうのは記憶とかですよ。そのあたりは間違ってはいけません。まず、ノエルさんはこの『ブレイブルー』で一番最初に完成したキャラクターで、キャラクターの仕様自体も僕が考えたので思い入れが強いです。デザインについても僕のこだわり（？）が、ふんだんに盛り込まれていますので、はい……。［森］

声優・ボイスについて

ノエルのボイスは近藤佳奈子さんです。僕の中でははまり役だと思うのですが、いかがでしょうか？　近藤さんとノエルはすごく似ていますよ。不器用なところとか特に……。打ち合わせの際に役作りについて質問されたのですが、「近藤さんの素のままで演じてください」とお願いしたぐらいです。［森］

❖ アバター(ストーリーモード)

通常の立ちポーズのほかに、ポンチョ姿やベレー帽を取ったアバターも用意されている。とりわけ注目は、士官学校時代に着用していたミニスカートの制服姿。



▌通常時



▌構え時



▌ポンチョ



▌やられ時



▌ベレー帽なし



▌士官学校制服



▌UNKNOWN

❖ ゲームグラフィック

「ベルヴェルク」と一体になったアクションが多いノエル。立ちやしゃがみ、ジャンプのそれぞれのアクションに、多彩な銃の構え方が用意されている。



▌立ち



▌しゃがみ



▌ジャンプ

❖ 紋章

ノエルの紋章は翼をイメージさせるようなシンメトリーなもの。紋章の左右には、銃身をイメージさせるデザインがあしらわれている点も見逃せない。



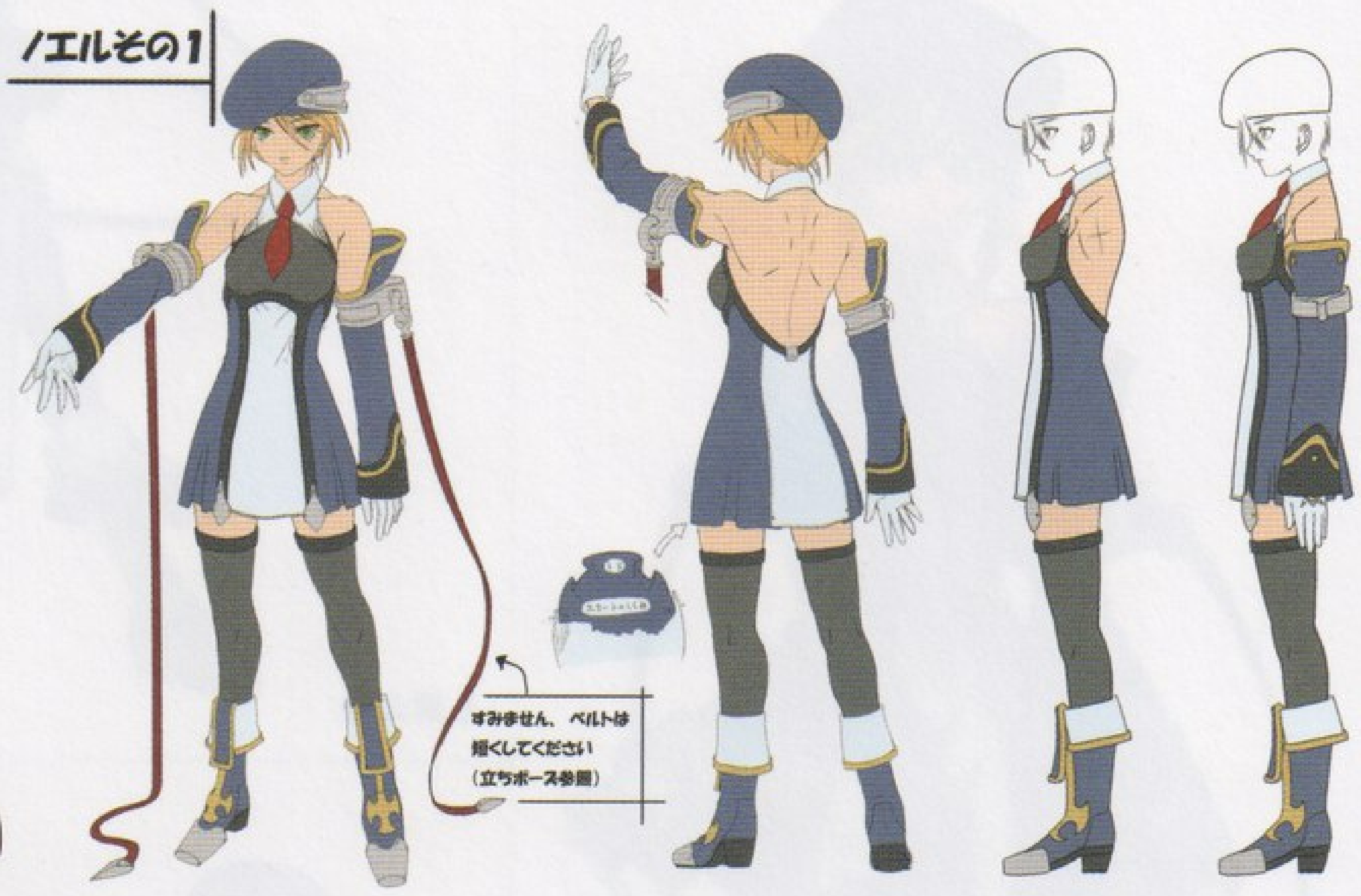
ROUGH SKETCH ラフスケッチ

❖ キャラクター設定

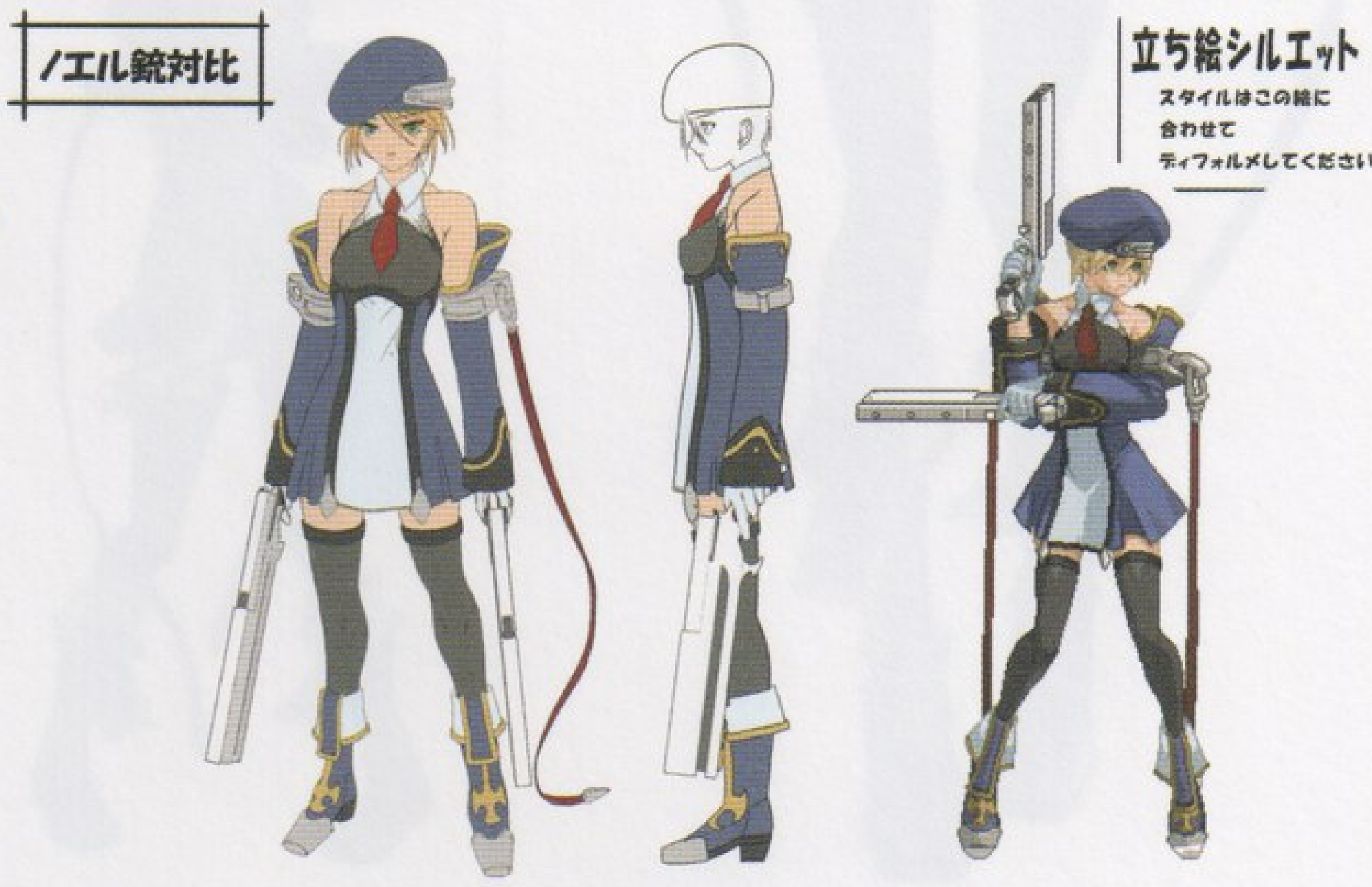
コスチュームこそ決定稿とほとんど変わらないが、旧メインビジュアルのノエルは表情が険しく　髪の毛が茶色になっている。武器のデザインも若干異なっている。

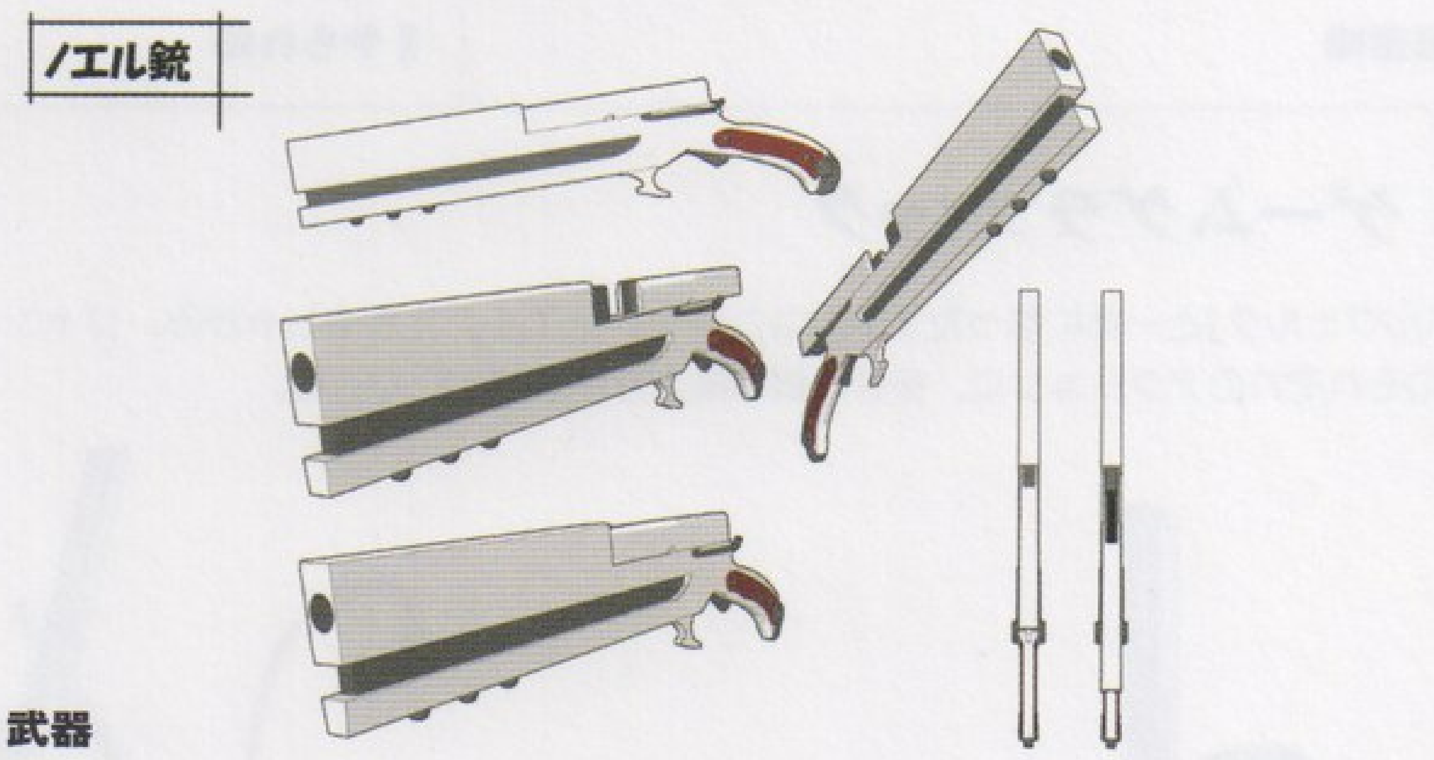


■ 設定：前面／側面



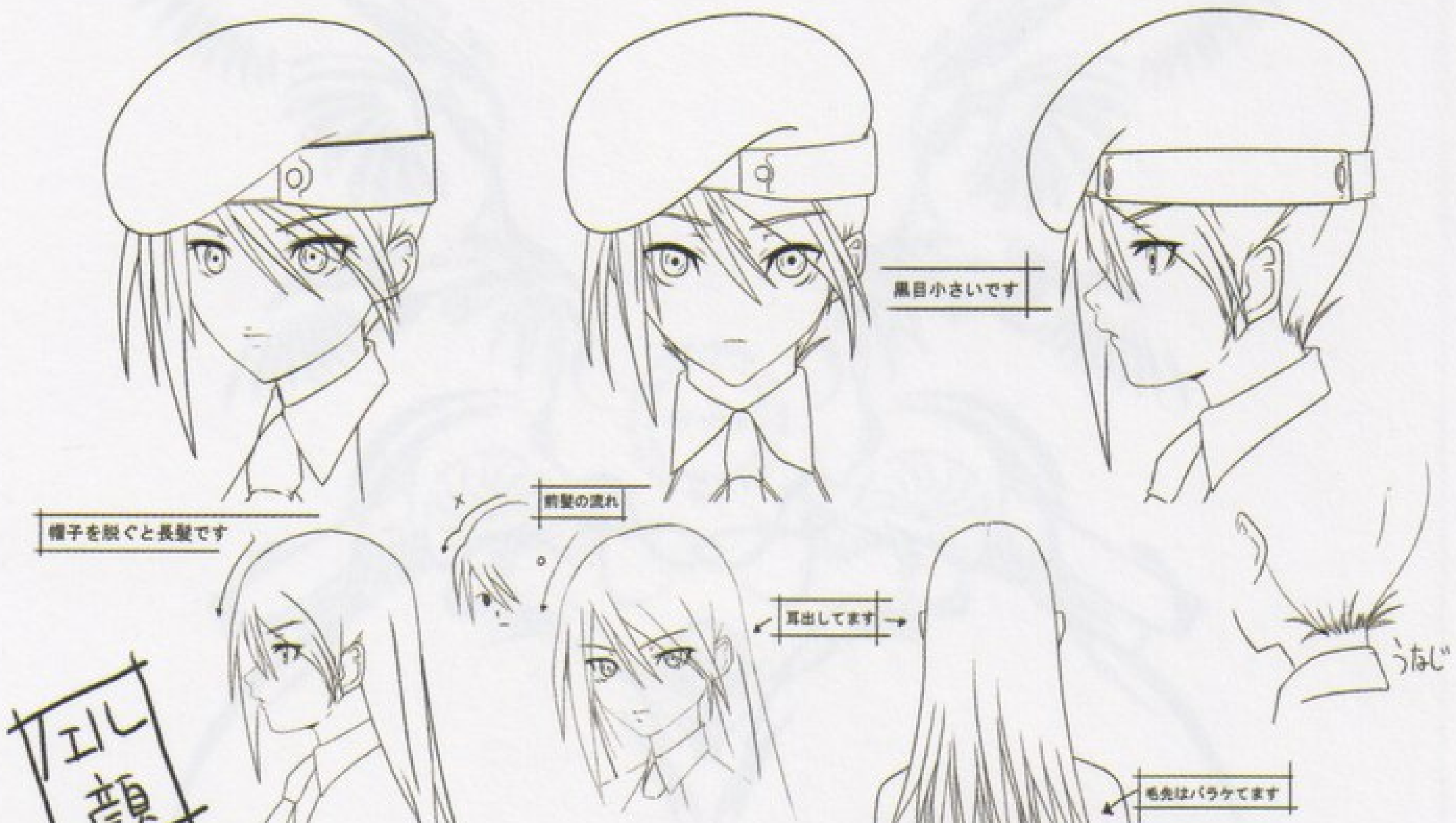
■ 設定：前面／側面（武器あり）





■ 設定：武器

■ 設定：表情



■ 設定：ポンチョ



ノエルポンチョ姿

キャラクター案

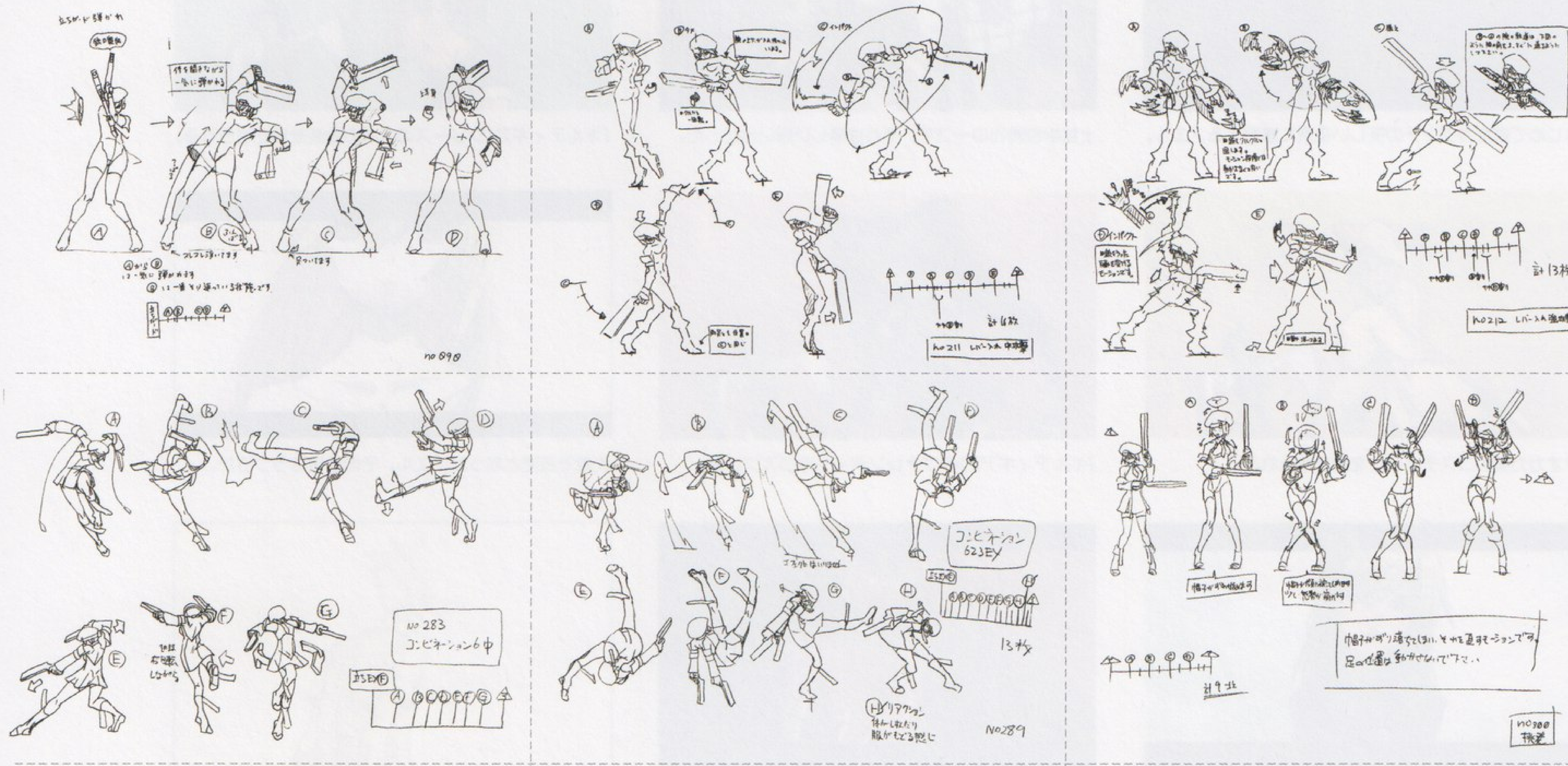
帽子、ノースリーブの制服、ハイソックスというコンセプトは決定稿とほとんど変わらない。右のスケッチは武器や靴といった細部のディテールに違いが見受けられる。





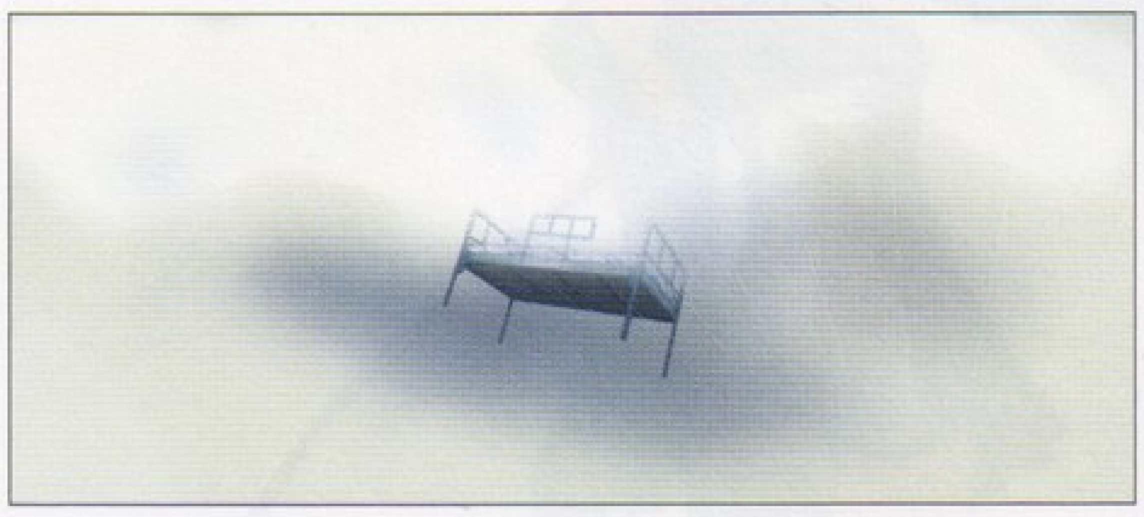
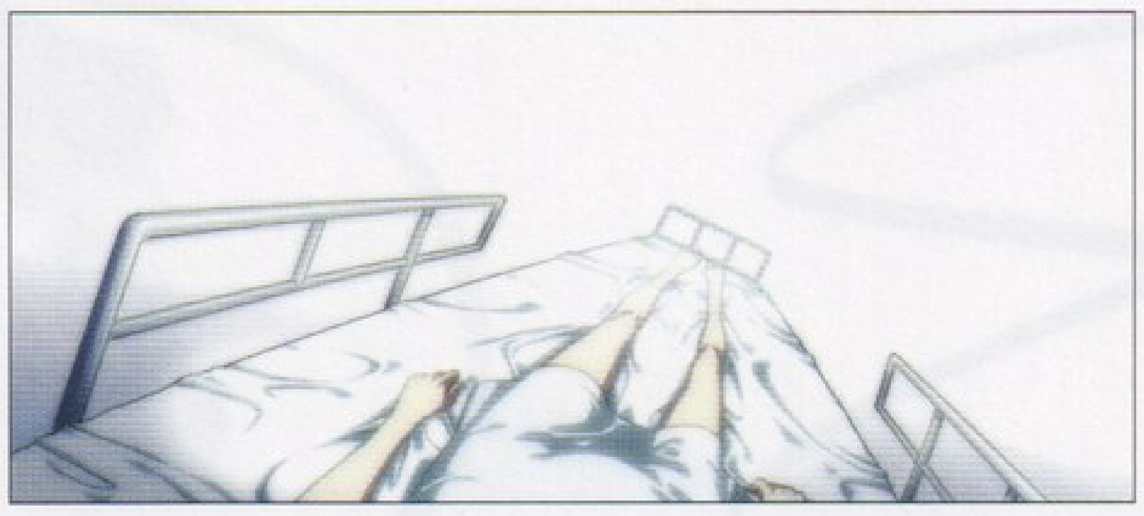
モーションコンテ

銃撃だけでなく、銃床での打撃モーションも豊富に存在。決めポーズには映画「リベリオン」に対するオマージュがそこかしこに散りばめられている。



EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）





真っ白い空間のベッドで目が覚めたノエル。そこにレイチェルが現れるが、ノエルには誰なのか思い出せない。ここがどこなのか、自分が誰なのか……。わからないまま、ノエルは眠りにつく。

❖ イベント（ストーリーモード）



はじめて観たカグツチの美しい夜景に感動するノエル。



士官学校時代の一コマ。それは楽しい思い出だった。



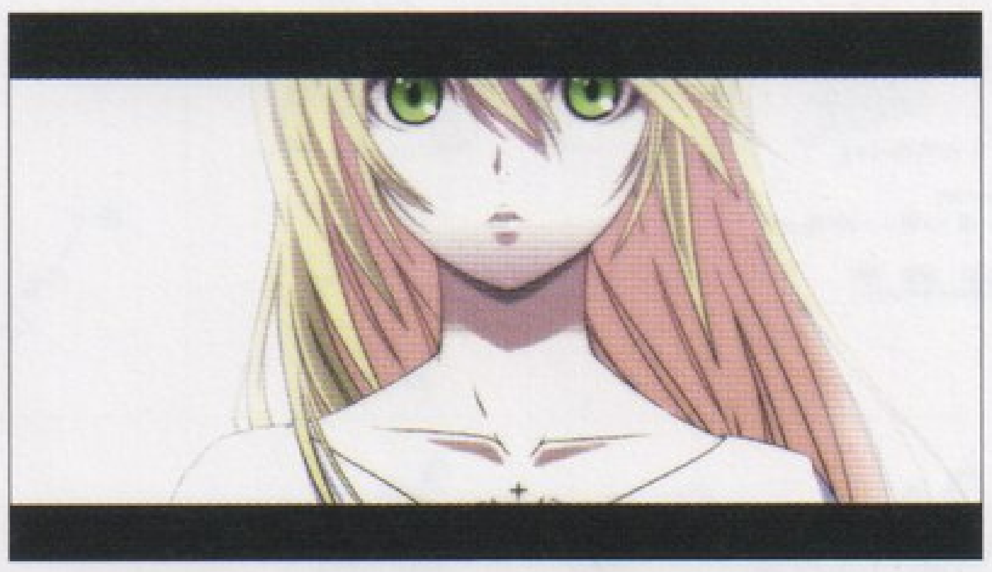
『ギルティギア』シリーズのメイの衣装を着させられる。



タオカカ風のコスチュームを着させられる。



『ギルティギア2』のヴァレンタインのコスプレ姿。



大戦で孤児となったノエル。その表情はうつろだ。



ノエルの学生時代。このとき、はじめてジンと出会う。



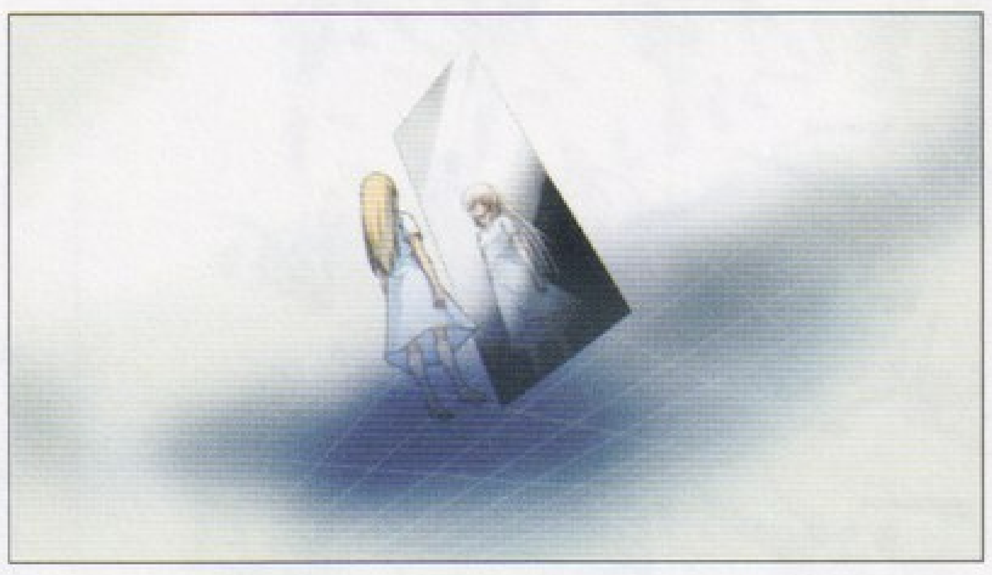
大戦で一面が焼け野原に。荒野にひとりたたずむ。



幼少期のラグナの横顔がフラッシュバックする。



シェオルの門で対峙するレイチェルとハザマ。



真っ白い空間で鏡の中の少女と向き合うノエル。



ラオチュウにさわってご満悦。可愛いものに目がない。

勝利セリフ

ラグナ	なぜ、なぜ手を抜くのですか？私を馬鹿にしているのですか！？	タオカカ	あの、お願いですから舐めまわさないでください！わ、私が勝ったはずなのに〜。	カルル	カルル君、これも規則なんです　あなたも咎追いとしての立場を理解してください。
ジン	少佐、統合本部直々の命です　今すぐ帰還してください。	レイチェル	あなたは誰ですか？どこかであったような気がするんです	バング	世の中には色々な人がいるのですね、はじめて見た人種です　興奮度が違うというか、暑苦しいというか。
ノエル	わ、私の偽者！？少佐の部下ともなると少しは有名になるのかな。	アラクネ	む、虫！いやあああぁ！お願いです　これ以上、寄らないで——。(バタッ…)	ハクメン	強い、一瞬も気が抜けませんでした。さすがは六英雄ということですか。
テイガー	第七機関の赤鬼。噂には聞いていましたが恐るべき力ですね。	ライチ	あ、あなたは、色々な意味で卑怯です！でも、も、もしよろしければお話を聞かせてください！あと出来ればパンダさん触らせてください。え、えと……これは命令、です。	ニュー	あなた、一体何者なの？くっ……私、混乱してる。

戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	フッフ(フットワークとる感じ)／フッ
立ちリアクション(VSライチ)	集中集中…
前方ジャンプ	ハッ
後方ジャンプ	てぃ／ヤッ
ガード(小)	クッ／グッ
ガード(中)	ハッ／ウっ
ガード(大)	強い…(小声で)／手強い
バリア	見切りました／よし！／ヤァッ！！／ここ！防壁展開！／防壁展開！／バリアです！／バリアを！
バリア(VSジン)	これが近衛の力？／少佐…
ダメージ(小)	クゥ／クッ！／アッ／あぁ
ダメージ(中)	ツゥ／ウっ／アグッ／アゥ！！
ダメージ(大)	アアッ！／キャッ／キャアッ！／キャアァ！
ダメージ(特大)	んんッ！／イタッ！／まっ負けません！／あああぁ！
ガードを崩されたとき	しまった！／読めない！／見えない！　どっち？
ガードブレイク	弾かれた！？／しまっ！
あおむけダウン起き上がり	まだ行けます…／行けます！
前のめりダウン起き上がり	やれます！／まだ！
地上きりもみ	うわわわわ(少しかわいく)／あわわわわわ
壁バウンド	ウグッ！／うがっ
地面バウンド	きゃっ(短く)／くうっ！
炎やられ	熱っ！／こんな火なんて…
氷やられ	つめたっ！／凍結効果！？
電撃やられ	きゃぁぁぁぁ／きゃあああ
毒やられ	毒が…／毒なんて…
上記以外の状態変化のやられ	何が起きたの？／具合が…
体力など吸い取られたとき	あああっ(力が抜ける感じで色っぽく)／吸収？
当身を取られたとき	え？／まさか！
罠や飛び道具をくらったとき	トラップ？／罠？
カウンターアサルトをくらったとき	カウンター！？／しまった！
バリアバーストをくらったとき	まさか！／あぐっ(可愛く)
ガード弾かれモーション	ああっ(気持ち色っぽく)／防御が！
地上受身	まだです！／はっ！　とお！／てあ！
地上受身(VSラグナ)	無茶しないでください！
地上受身(VSジン)	やはり強い／さすが少佐
地上受身(VSテイガー)	さすが赤鬼
地上受身(VSカルル)	カルル君！
空中受身	ハッ！／ハッ！／建て直しがききます／まだです！／たあっ／いあっ！
空中受身(VSラグナ)	流石に強い！
空中受身(VSジン)	隊にお戻りください／少佐程のおひとが…／少佐！おやめください！
空中受身(VSテイガー)	さすが赤鬼
投げ抜け成功時	甘いです！／抜けられます！／てぁ！／甘いですよ！
相殺時	ヤァ！！／やぁ！！
よろけ(くらい)	くっうううう…／うぐぅぅぅ
よろけ(くらい)(VSラグナ)	これが蒼(アオ)…
よろけ(くらい)(VSジン)	キサラギ先輩…
よろけ(復帰)	耐えられます(苦しそうに)／我慢できる
攻撃(小)	ふっ／は！／やっ／たっ！
攻撃(中)	セイ！／やあ！／ハイッ！／てい！
攻撃(大)	たぁぁ！／やあああ！／てあぁぁぁ！たぁ！！
攻撃(ドライブ1)	壱式(いちしき)／行きます…(少し無感情に)
攻撃(ドライブ2)	突(とつ)／上です
攻撃(ドライブ3)	蓮(れん)／下です
攻撃(ドライブ4)	壱式・破(いちしき・は)／壱式始動…(少し無感情に)
攻撃(ドライブ5)	壱式・鈴(いちしき・りん)／開始します…(少し無感情に)
攻撃(ドライブ6)	壱式・雷(いちしき・らい)／対象認識…(少し無感情に)
攻撃(特殊)	ベルヴェルク！／行きます！／無駄です！／そこぉ！！
コンボ成功時	連撃完成／どうですか？／まだいけるかも！
コンボ成功時(VSラグナ)	貴方は反逆者です！／その魔道書は危険です！
コンボ成功時(VSジン)	隊にお戻りください／キサラギ少佐…
コンボ成功時(VSライチ)	その胸は卑怯です／パンダさん…じゃない！
コンボ成功時(VSカルル)	やめなさいカルル君！
コンボ成功時(VSニュー)	あなたは…だれ？
投げ(成功)	大人しくしなさい！／いきますよ！
空中投げ(成功)	痛いですよ！／拘束します！
投げ空振り	あっ…(少し抜けた感じで)／あれ？
投げ抜けされたとき	やりますね！／きゃっ！
バリアバースト	本気で行きます！／障壁解放！
カウンターアサルト	読めます！／こちらです！
拾壱式・オプティックバレル	オプティックバレル／そこです！！
拾壱式・オプティックバレル(VSジン)	少佐！
拾壱式・オプティックバレル(VSライチ)	パンダさんを放しなさい！
拾壱式・オプティックバレル(VSニュー)	対象を殲滅します
拾参式・リボルバーブラスト	リボルバーブラスト
玖式・マズルフリッター	かわせますか？／フッ
弐式・ブルームトリガー	ブルームトリガー！／弐式！
弐式・ブルームトリガー(VSラグナ)	バカバカ言わないでください！
参式・スプリングレイド	スプリングレイド！／参式！
参式・スプリングレイド(VSラグナ)	馬鹿じゃありません！
伍式・アサルトスルー	アサルトスルー／五式！
伍式・アサルトスルー(VSラグナ)	貴方は危険です！
チェーンリボルバー(追撃1)	フェオ
チェーンリボルバー(追撃2)	ウル
チェーンリボルバー(追撃3)	ソン
チェーンリボルバー(追撃4)	アンス
チェーンリボルバー(追撃1)(VSニュー)	対象
チェーンリボルバー(追撃2)(VSニュー)	殲滅
チェーンリボルバー(追撃3)(VSニュー)	破壊
チェーンリボルバー(追撃4)(VSニュー)	認識
零銃・フェンリル(その1)	フェンリル！／フェンリル！お願い！
零銃・フェンリル(その2)	うおおおおおおおおお！！／やあああああああああ！
零銃・フェンリル(その3)	ネメシススタビライザー／封印解除！！
零銃・フェンリル(その2)(VSラグナ)	ラグナザブラッドエッジ！！
零銃・フェンリル(その3)(VSラグナ)	馬鹿は貴方です！
零銃・フェンリル(その1)(VSジン)	貴方はもう上官ではない！
零銃・フェンリル(その2)(VSジン)	ジン　キサラギ！
零銃・フェンリル(その3)(VSジン)	貴方を拘束します！
零銃・フェンリル(その1)(VSテイガー)	これは！
零銃・フェンリル(その2)(VSテイガー)	重大な！
零銃・フェンリル(その3)(VSテイガー)	越権行為です！
バレットレイン	バレットレイン
零銃・トール	トール！！／いけーーー！
バレットレイン(VSラグナ)	ラグナザブラッドエッジ！
零銃・トール(VSラグナ)	大人しくつかまりなさい！
零銃・トール(VSジン)	これは少佐でも、かわせません！
ヴァルキリーベイル	術式開放します！／術式解放・
死亡	ああっ、きゃあぁ(悲鳴系)／きゃあああああ／お父さん、お母さん、ごめんなさい…／ここまでなんて…
挑発	あわわ、前が…／あれっ？／あわっ
挑発(VSライチ)	…ぐすん
勝利	まだやる気ですか？／無駄です　諦めなさい／闘志は消えて無いようですね／貴方は戦士ですね
勝利(VSカルル)	カルル君…
勝利(決着)	ハッ！／ふう、貴方を拘束します　／逮捕します！／弁護士は付きませんよ／手間をかけさせないでください
時間切れ負け	これが実力です…(悲しそうに)／ぐすん
登場 1	魔銃召還…／ベルヴェルク召喚
登場 1 続き	行きます！／行きます！
登場 2	命に従えないというのなら…／私はノエルヴァーミリオン少尉
登場 2 続き	やむをえません／貴方を拘束します
登場 3	無用な戦いは避けたいのですが……／どうしても引けませんか？
対戦前(VSラグナ)	「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」貴方を拘束します！
対戦後(VSラグナ)	噂程の実力では無いのですね。
対戦前(VSジン)	我ら終末の日に遣わされた白日の使徒にして蒼炎の騎士なり
対戦後(VSジン)	少佐、隊にお戻りください。
対戦前(VSレイチェル)	何所かで会いましたか？
対戦後(VSレイチェル)	駄目、思いだせない…
対戦前(VSライチ)	貴方をみると、何だか、物凄く、悔しいです…
対戦後(VSライチ)	勝ったのに…釈然としません…
対戦前(VSニュー)	あ…あなた…だれ…(少し錯乱した感じで)
対戦後(VSニュー)	何？何なの？？？

ノエル＝ヴァーミリオン

title

THE BLUE

ノエル＝ヴァーミリオン。それが彼女の新しい名前となった。

戦争孤児だった彼女はエドガー＝ヴァーミリオンとその妻クレア夫妻の養子として引き取られ、同時にその名前を与えられた。

ヴァーミリオン家は代々、統制機構へ優秀な衛士を輩出してきた高名な貴族であった。しかし、現当主のエドガー卿は病弱であったため従軍できず　家督を継ぐ子供もなかった。加えて貴族にしては珍しく"統制機構"に対して批難・批判する言動を憚らない人物であったため、ヴァーミリオン家は統制機構や周囲の貴族から次第に白眼視され、貴族特権は範囲を狭められ、家柄そのものを排斥されつつあった。

先祖の築いた財を食い潰しながら生活する没落貴族の夫婦に引き取られたノエルであったが、魔素の薄い片田舎の小さな屋敷で養父母の愛を受けながら、健やかに成長した。ささやかな幸福な日々が流れていく。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

夫妻に引き取られて数年後、ヴァーミリオン家の貴族特権が間もなく失効することをノエルは知った。

ヴァーミリオン家が統制機構から追放され、貴族特権を失う――それは、通常の生活さえ困難になることを意味していた。思い悩んだ末、ノエルは統制機構の衛士になるために士官学校に編入することを決意した。

「お父さん、お母さん。私、統制機構の衛士になります」

突然、突拍子もないことを言い出したノエルを両親は驚きの目で見つめた。

「ノエル……」

統制機構の衛士は、その名の通り統制機構付の兵士である。無論、衛士とは軍人であり　統制機構のために命を尽くすことが義務付けられる。ノエルが衛士になればヴァーミリオン家の貴族特権は回復し、再び統制機構の庇護を受けられる。ノエルはそのことを知っていた。夫妻は反対をしたが、ノエルの決心は揺るがなかった。

親子の話し合いの結果、戦闘衛士ではなく事務衛士ならば――というところで折り合いをつけることとなった。

こうして、ノエルは統制機構士官学校の入学試験を受験することになった。しかし、同校への中途入学は「編入」扱いとなる。学力よりも術式適性が最優先とされる編入試験は、難関中の難関と言われていた。

しかし、ノエルの術式適性値は合格水準をはるかに超え、歴代最高値という結果を記録した。そうそう更新されることのない術式適性の歴代記録が、ここ数年で二度塗り替えられたのだった。ノエルは無事に合格――というよりも、招聘という形でめでたく士官学校に編入することになった。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

ノエルが士官学校の卒業を半年後に控えたある日のこと。学内にある話題が飛び込んできた。

「聞いた聞いた！？　キサラギ先輩、ちょースゴいことになってるよ！」

ドタバタと放課後の教室に駆け込んできたのは、ノエルのルームメイトでありリス科の亜人であるマコトだった。

「落ち着きなさい、マコト。ジン兄様がどうしたって？」

同じくノエルのルームメイトであり　名門12宗家の出身であるツバキ＝ヤヨイが友人を窘めながら冷静に返す。

「イカルガの内戦の活躍が評価されて、二階級特進だって！」

『号外』と大きく書かれたハーフサイズの新聞をピラピラさせて、マコトが興奮して捲し立てる。新聞の見出しには「ジン＝キサラギ中尉、歴代最年少で少佐に昇進。武装魔術師第四師団の師団長に就任」と書かれている。

「二階級昇進って……。殉職者じゃあるまいし、そんなことってあるの？」

「なんでも、二日に分けて、一階級ずつ昇進したらしいよー」

忘れかけていたその名前を思い出し、ノエルは感慨深い気持ちを覚えた。

ジン＝キサラギ中尉……改め、少佐。士官学校の卒業生であり、ノエルたちの先輩である。生徒会の活動ではノエルも何度となく顔を合わせ、会話もした。眉目秀麗で冷静な……いや、冷徹なイメージがある苦手な先輩だった。ノエルは机に置かれた号外新聞に大きく掲載された先輩の写真をぼんやりと眺めていた。

「ジン＝キサラギ……」

呟きと同時に在学中に一度だけ見た、キサラギ先輩の狂気じみた表情が頭を過り、ノエルは息を飲んだ。

「どうしたの？　息を荒げて……。そんなにジン兄様の活躍が嬉しい？」

「ち、違うよ……」

「こんな冗談も久しぶり……って、なんか元気ないわね？」

弱々しい声で否定したノエルを、ツバキは心配そうな顔つきで覗き込む。

「あっ、ううん。大丈夫」

ノエルは努めて笑顔を作って言うのだった。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

指定された時刻ぴったりにその人物は現れた。青い制服に身を包んだ恰幅のいい初老の男性であった。

「ノエル＝ヴァーミリオン君？」

「はい」

緊張が走る。

「私は本部の人事院の者だ。命を受けて君に伝達事項を伝えに来た。わかるかね？」

「……はい」

「よろしい。これは統制機構から君への訓令である。ノエル＝ヴァーミリオン事務衛士候補生。わが世界虚空情報統制機構は君の能力を非常に高く評価している。後述の人事任官について拝命せよ。代わりにヴァーミリオン家の貴族特権の回復と君の在任中の永続的な支援を約束する」

ノエルは目を丸くした。思わず訊き返しそうになるのを堪え、目の前の男性の顔色を窺う。

男性の表情に変化はない。しがない事務衛士候補生に統制機構がこのような提示をするなんて聞いたことがない。

「あの……、それで……、私はどうすれば……いいのでしょう？」

「まず　課題試験任務をクリアし、第四師団に入団すること。その後は師団長ジン＝キサラギの直属の特別単独兵として着任し、彼の動向を監視する"つなぎ"となれ」

――なぜ、私が？

「特別単独兵」とは平たく言えば監視者であり暗殺者である。表向きにはキサラギ少佐の事務衛士、つまり秘書官として着任するとのことだが……。ノエルは唇をかみしめた。頭の中をキサラギ先輩の姿がよぎる。

（キサラギ先輩の直属だなんて……）

ノエルの頬に冷や汗が伝う。確かに編入時に歴代最高の術式適性値を記録した。けれど、それくらいしか思いつかない。成績であればツバキのほうが優秀だし、戦闘能力も自分より優秀な人は沢山いる。ノエルは思いつく限りの考えを頭にめぐらせた。

逡巡する内、納得できるひとつの解答に行き着いた。つまりは「それなりに期待できる能力」と、「それなりの成績」を有していて、何よりも統制機構にとって「使い捨てやすい都合のよい人物」、それが私……。

さらには統制機構はヴァーミリオン家という「ノエルの弱み」を握り　足元を見ているのだ。

けれど、その条件さえ飲めば――。

弱々しく咳をしながら特権の失効について話すお父さんとそれを励ますお母さん。そしてそれを何もできず影から見ているだけの自分の姿が頭をよぎる。

――謹んで、拝命致します。

殊更に恭しく、私は答えた。そう　今は私が耐えればいい。

心を殺せばいいのだ。それが統制機構衛士の心得と習ったはず。



Noel = Vermillion

文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）



Iron=Tager

テイガー（TR-0009）

CV：乃村健次

第七機関に所属するサイボーグで、彼の生みの親であるココノエの助手を務めている。逃亡したハクメンの回収、そして「蒼の魔導書」を奪取すべく、カグツチに派遣される。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



PROFILE

身長	240cm
体重	550kg
誕生日	11／23（改造された日）
血液型	天然オイル
出身地	不明（記憶に無い）
趣味	ボトルシップ
大切なもの	ココノエ（生みの親）
嫌いなもの	塩水

バックボーン

元々は体術を基本とする戦闘部隊の隊長だったが、イカルガ内戦で瀕死の重傷を負い、戦線離脱を余儀なくされる。その際、科学者「ココノエ」の手によりサイボーグとして復活させられ、現在はココノエ直轄の部隊に配属されている。どうやらラグナを追っているようだが、その目的は一切不明である。

性格

任務に忠実で状況判断にも優れており、ココノエから厚い信頼を得ている。周囲にはその外見から「赤鬼」と呼ばれ恐れられているが、本人はいたって穏やかで実直な性格をしている。

❖ **メインビジュアル** 「赤鬼」の名に恥じない堂々たる体躯を誇るテイガー。巨腕を広げたその構えには、揺るがぬ鉄の意志が込められているかのようだ。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

変わった人間が多いこのゲームにおける、数少ない常識人です。彼の改造主ココノエが破天荒な人間（？）だからかもしれません。TVアニメに出てきそうな巨大ロボットをイメージしてデザインしました。ちなみに、レイチェルの技に相手を感電状態にするものがあり、テイガーをはじめ、さまざまなキャラクターのレントゲン写真（？）を見ることができます。気になる方はいろいろと試してください。［森］

声優・ボイスについて

テイガーのボイスは乃村健次さん。とにかく、役柄どおりの渋い方で、テイガーというキャラクターの魅力は本当に乃村さんのお声に負うところが大きいです。これはすべてのキャラクターに共通していることですが、戦闘中のセリフは少し"ゲームプレイヤーっぽさ"を意識しています。その中でもテイガーの尊大さと迫力は、特に気に入っています。［森］

❖ アバター(ストーリーモード)

なんといっても特徴的なのは、彼がサイボーグであることを示す巨大な腕まわり。カラーバリエーションには、某巨大ロボットを彷彿させるペイントパターンも……。



通常時



構え時



やられ時



メカ・テイガー



ゴールデン・テイガー

❖ ゲームグラフィック

機械的な立ちポーズは、彼が"重量級キャラクター"であることを印象づけている。常に地面と水平に構えられている手と指の描写は、実に迫力満点である。



立ち



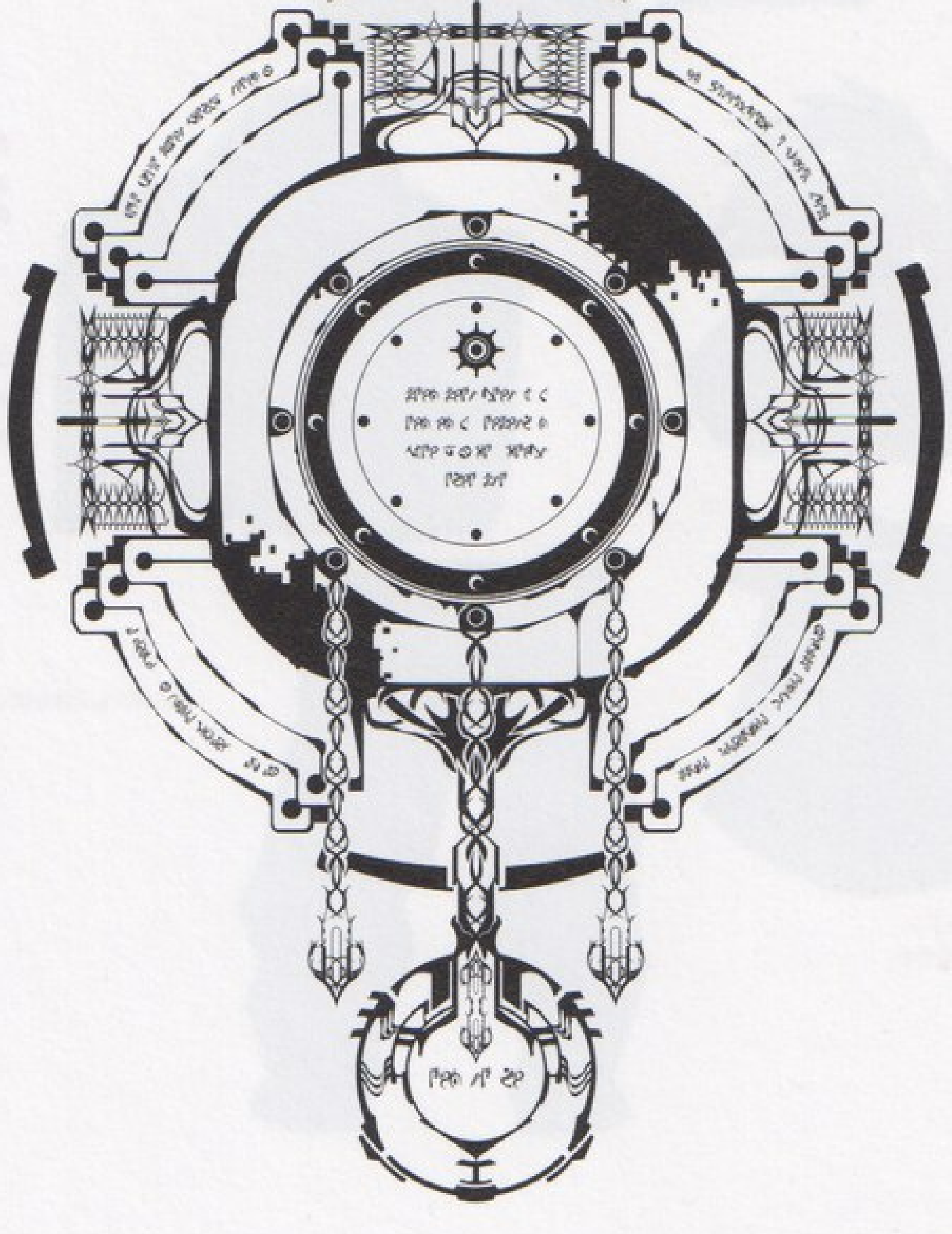
ジャンプ



しゃがみ

❖ 紋章

質実剛健という言葉が似合うテイガーの紋章は、飾り気のないシンプルなもの。派手さはないものの、メカニカルなイメージでデザインされている。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

❖ キャラクター設定

設定画稿のテイガーは、決定稿に比べて腕まわりが若干大きく描かれている。下半身のアーマー部分にはリベットが多数打たれており、重厚感溢れる印象だ。

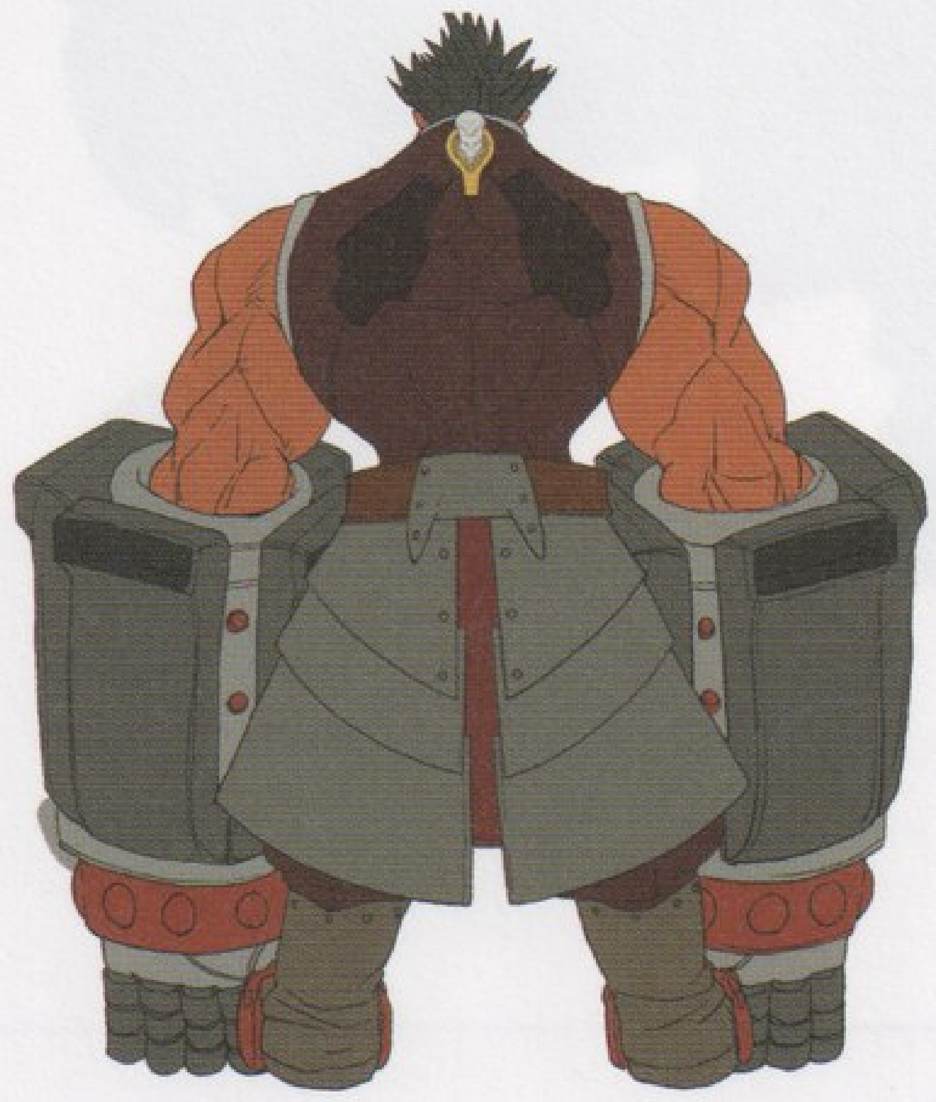
設定：前面



設定：側面



設定：背面



設定：表情

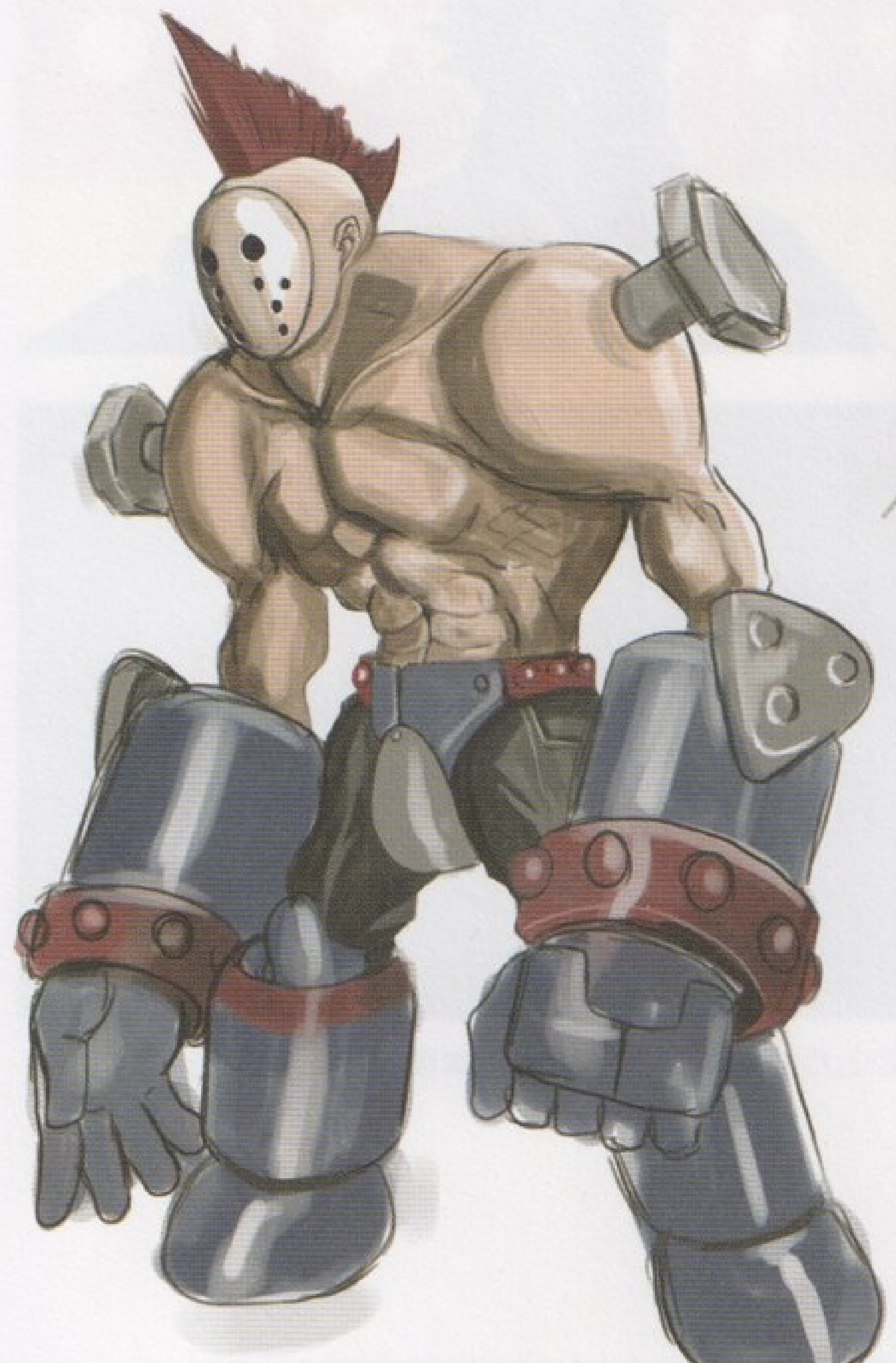


設定：コスチューム



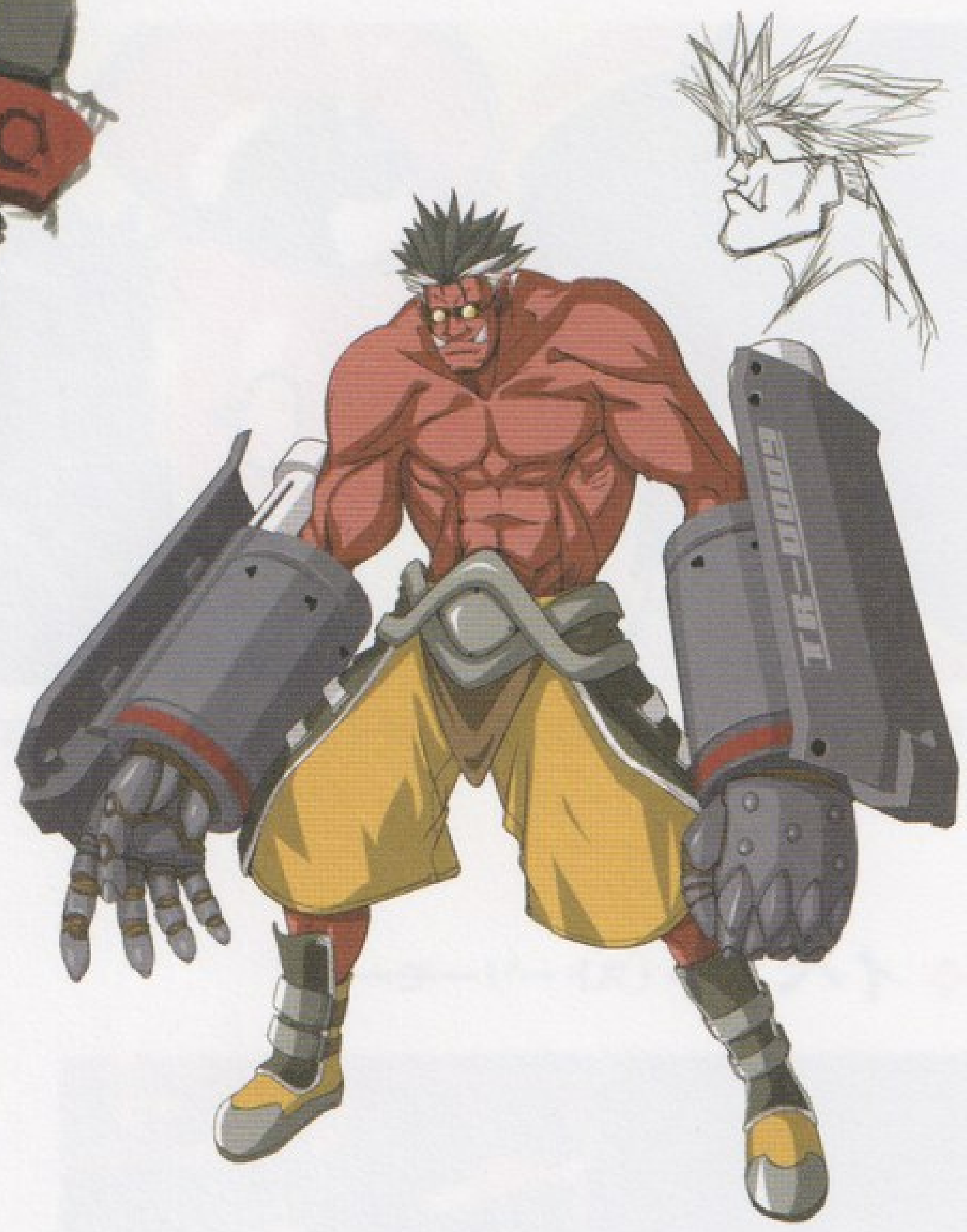
❖ キャラクター案

「赤鬼」の牙と巨大な腕まわりをフィーチャーした準備稿のほかにも、モヒカンにホッケーマスクという世紀末的なアイデアも考えられていた。



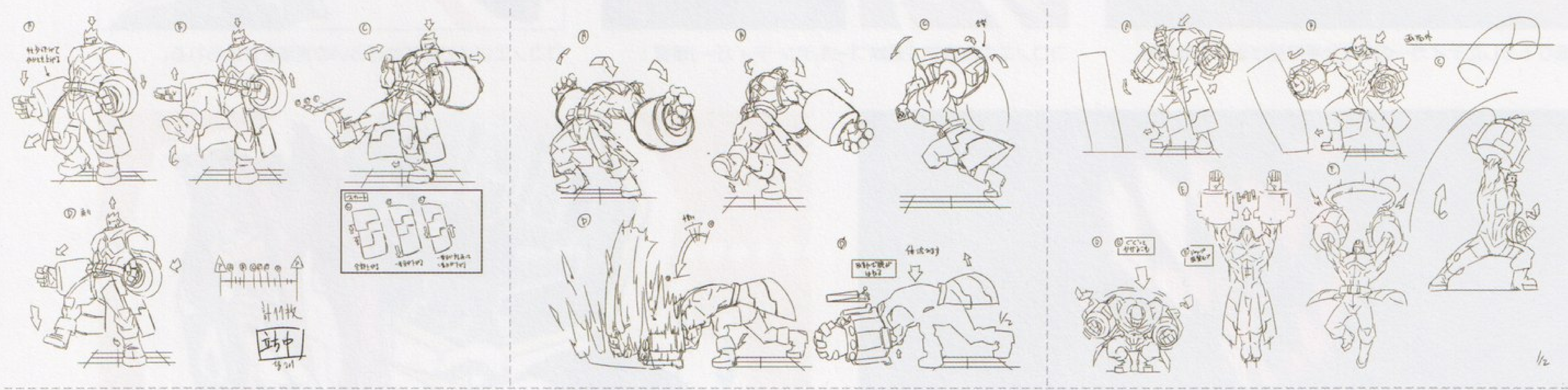


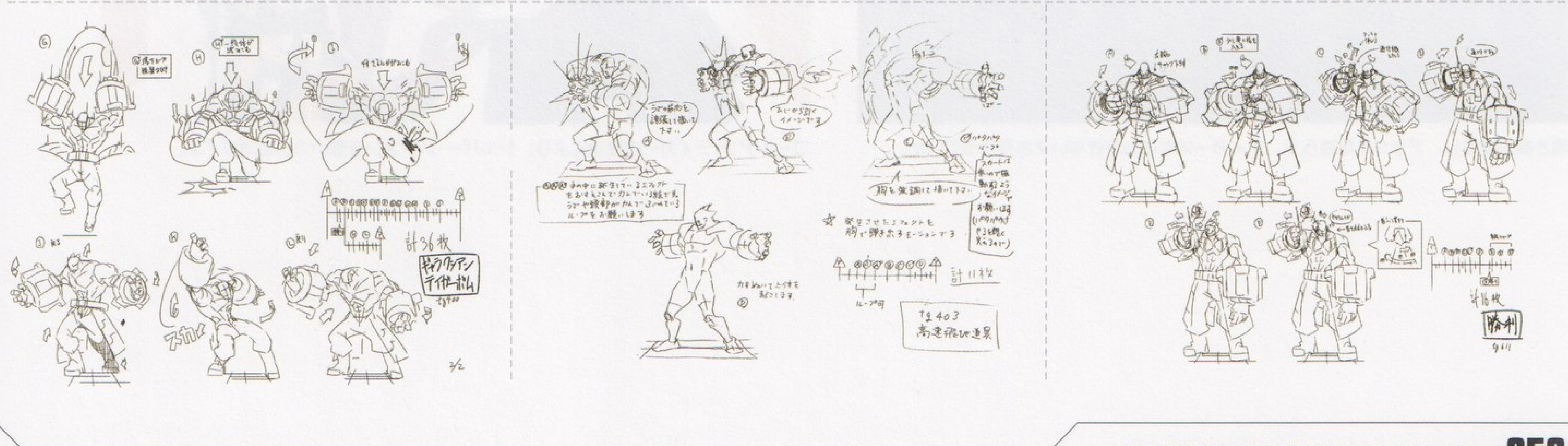




❖ モーションコンテ

スレッジハンマー、ギガンティックテイガードライバーのパワフルな演出、スパークボルトの打ち出しモーションなど、アクションへのこだわりが随所に見られる。





EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖エンディング（アーケードモード）



元同僚のライチと久しぶりに会ったテイガー。思わずココノエの愚痴をこぼしたが、話題はとある報告の内容に……。どうやら六英雄のひとりである「ハクメン」が、本当に見つかったらしい。

❖イベント（ストーリーモード）



振り下ろしたテイガーの拳を片手で受け止める獣兵衛。



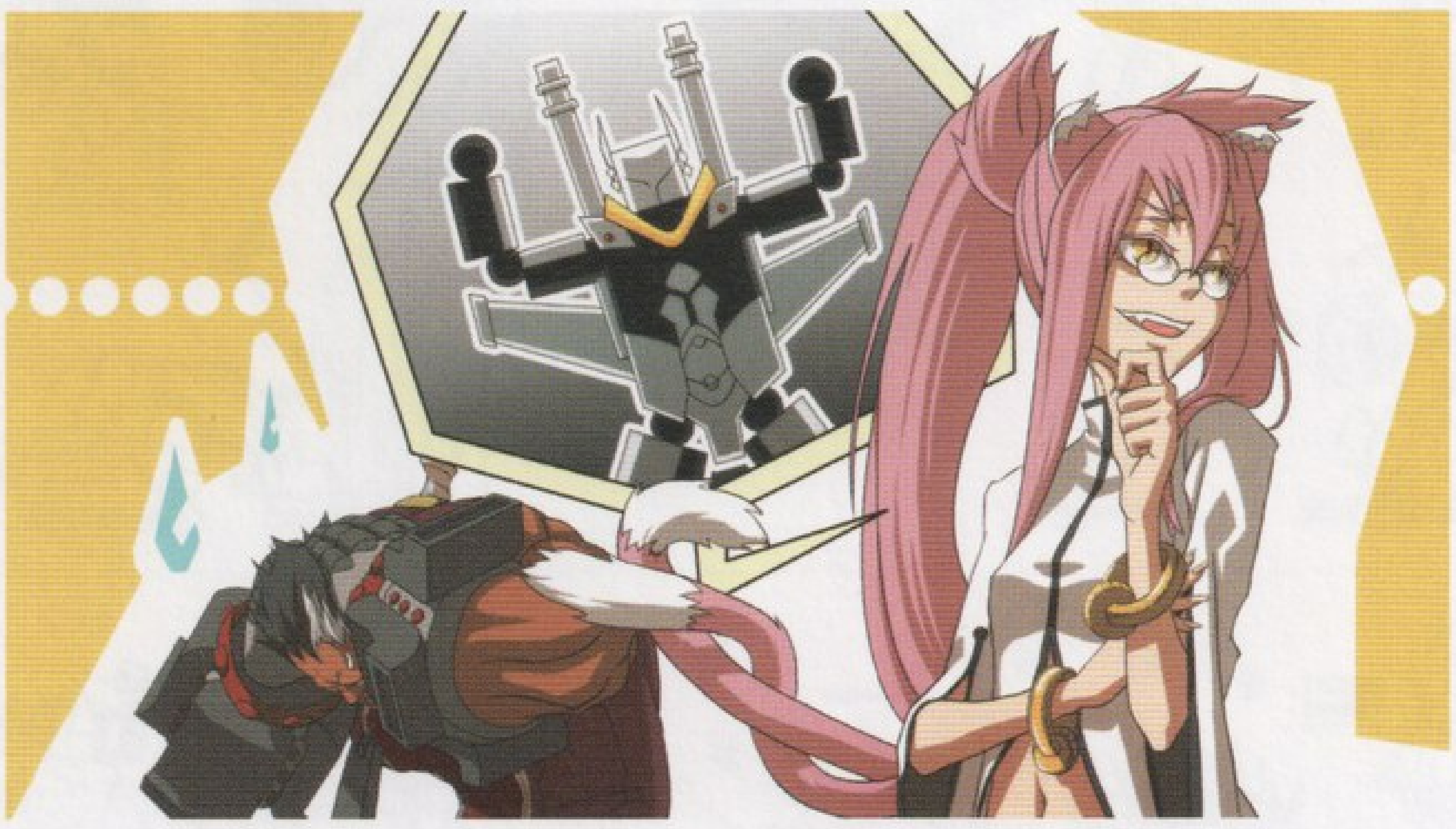
ココノエの改造で、「超獣ゴールデン・テイガー」爆誕！



ココノエにはじめてねぎらいの言葉をかけられる。



黒き獣が復活し、アラクネを喰らう。テイガーはなにもできないまま見守っていた。



ゴールデン・テイガーの成功により、シルバー・ハクメンを思いついたココノエ。

❖ 勝利セリフ

ラグナ	これが「蒼」の魔道書の力か？むむ、期待しすぎたか。いや、私の肉体が改造されすぎているのかもしれん。ココノエ、恐ろしいやつだ。	タオカカ	わ、私は遊具ではないぞ。こら、登るな。	カルル	！？それは機神ニルヴァーナ！お前それをどこで手に入れた、おい、まて！
ジン	冷酷な性格とは耳にしていたが。少佐殿がこのような場所で、無意味とも思える単独行動をするとは何事だ？	レイチェル	しゃべる猫にコウモリか。はじめて見るが興味深い。ココノエに持って帰ってやればさぞかし喜ぶだろうな。	バング	登場も派手なら散り様も派手だな。
ノエル	大丈夫か……む、気を失っている。女子供との戦闘はさけたいのだが、任務中なのでな。すまない。	アラクネ	魔に堕ちてその程度か、自らの愚かさを噛みしめるがいい！	ハクメン	やめておけ、貴様の解析なら既に完了している。今は何度やっても結果は同じだ。
テイガー	む！？ココノエ、あいつ、いつの間に2号機をつくっていたのだ？	ライチ	やめておけ、自ら罪を背負う必要はあるまい。	ニュー	すまんな、その力の強大さゆえに手加減をしてやれなかった。

❖ 戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	どうした？かかってこい／貴様の力見せてみろ
立ちリアクション(VSラグナ)	来い！ラグナザブラッドエッジ！
立ちリアクション(VSジン)	イカルガの英雄か…
立ちリアクション(VSノエル)	少尉だったか？
立ちリアクション(VSライチ)	ライチ…
立ちリアクション(VSアラクネ)	堕ちたな…
前方ジャンプ	フン！／てあ！
バックステップ	おっ／ぬん
ガード(小)	ム／ぬっ！
ガード(中)	グッ／ぐっ！
ガード(大)	なかなかやるな／ふむ！やるな！
バリア	きかん！／舐めるな！／私を侮るな！／無駄だ！／障壁展開！／バリアだ！／障壁だ！フィールドだ！
バリア(VSジン)	児戯に等しい！／狗が何を言う！
バリア(VSノエル)	退(ひ)け少尉！
バリア(VSライチ)	退(ひ)けライチ！
バリア(VSアラクネ)	通り名がアラクネとは…
ダメージ(小)	ゴッ／ぐあ！／うっ／ぐが！
ダメージ(中)	ガァ／うがあ！／グア／ゴア！
ダメージ(大)	どあぁ！／ぐおあ！／ぐほぉ！！／ごがあ！
ダメージ(特大)	ぐぼぉあ！！／ぬぁあ！／ダメージ係数が！防御力が！
ガードを崩されたとき	計算不足か！！？？／理論上ありえん！／そ、想定外か！／なんだと！
ガードブレイク	ふがった！！(ふがっ！しまった！の略)／何！？ガードが
あおむけダウン起き上がり	これからだ！／まだだ！
前のめりダウン起き上がり	まだやれるぞ！／きかん！
地上きりもみ	反応に乱れが…／ぐああああああ
壁バウンド	ぶばふぁ！！／あぐあ！
地面バウンド	ぐぼ！／おぐう！
炎やられ	これしきの火炎なぞ！／火力不足だな
氷やられ	なんだこれは？／涼しくも無い
電撃やられ	があああああ／電圧系が！
毒やられ	毒か？／ウイルスでは無いな
上記以外の状態変化のやられ	何が起きている？／予測できん！
体力など吸い取られたとき	体力が！／力を吸うだと！
当身を取られたとき	何！／馬鹿な！
罠や飛び道具をくらったとき	罠か！／子供だましな手を！
カウンターアサルトをくらったとき	鋼を返すか！？／私の攻撃を！
バリアバーストをくらったとき	フィールドか！？／まずい！
ガード弾かれモーション	防御をはじくだと！？／鉄壁を！？
地上受身	ぬおぅっ／ぬあ／これしき！／ふん
地上受身(VSジン)	英雄は伊達では無いか！
空中受身	ここからだ／でい！／まだまだ！／初歩的だな！／甘いぞ！／回避だ！
空中受身(VSジン)	やるな少佐！
空中受身(VSノエル)	やるな、少尉！
投げ抜け成功時	弱い！／弱いな…／掴みが甘いぞ！／無理だな！
相殺時	やるな！／同時か！
よろけ(くらい)	いかん、中枢機関が……／ジャイロが…
よろけ(復帰)	間に合ったか！／持ち直した！
攻撃(小)	フッ／はっ！／ふ(鼻で言うような感じで)／どあ！
攻撃(中)	どぉ！／でいあ！／おりゃ／うりゃ！
攻撃(大)	くらえ！／くらうがいい！／受けてみろ！／避けられまい！
攻撃(ドライブ)	砕けろ！／吹きとべ！／鋼の拳(こぶし)だ！アイアンフィスト！
攻撃(特殊)	超電磁！！／ボルテック！／磁力の力だ！！バトラー！
コンボ成功時	どうだ！／初歩の初歩だ／ワンセットだ！／耐えきれるか？／計算通りだ！／計算通り
投げ(成功)	覚悟しろ！／いくぞ…
投げ(成功)(VSラグナ)	力の使い方を知れ！
投げ(成功)(VSノエル)	貴様では私に勝てん！
投げ(成功)(VSライチ)	ココノエが悲しむぞ！
投げ(成功)(VSアラクネ)	ライチが悲しむぞ…
空中投げ(成功)	受身などとらせん！／落ちろ！
空中投げ(成功)(VSラグナ)	貴様は危険だ！
投げ空振り	避けただと！／なに！
投げ抜けされたとき	なにぃぃ！？(かなり驚いた感じで)／圧力不足か！
バリアバースト	機関解放！／障壁展開！！
バリアバースト(VSラグナ)	この死神め！
カウンターアサルト	だぁ！！／でぃあぁ！
ギガンティックテイガードライバー	ギガンティックテイガー！　ドライバー！／逃がさんぞ！　ギガンティック！！！
ギガンティックテイガードライバー(VSラグナ)	若造が！　吼えるな！
ギガンティックテイガードライバー(VSアラクネ)	古き友よ…引導を渡してやろう…
アトミックコレダー	アトミックコレダー！／プラズマ収束！
アトミックコレダー(VSラグナ)	科学を侮るな！
スレッジハンマー	スレッジ！／うおおおお！
スレッジハンマー(追加攻撃)	ハンマー！／弾けろ！
スレッジハンマー(VSラグナ)	貴様ごときに
スレッジハンマー(追加攻撃)(VSラグナ)	何が変えられる！！
スレッジハンマー(VSジン)	図書館！
スレッジハンマー(追加攻撃)(VSジン)	そんなものか！
スレッジハンマー(VSノエル)	図書館が！
スレッジハンマー(追加攻撃)(VSノエル)	笑わせるな！
スレッジハンマー(VSライチ)	お前！
スレッジハンマー(追加攻撃)(VSライチ)	どこでその力を！
スパークボルト	スパークボルト！／超電磁スパーク！
スパークボルト(VSラグナ)	ラグナザブラッドエッジ！
マグナテックホイール	逝くがいい！(ゆくがいい)マグナテックホイール！！／充てん120%…超電磁の力だ！！
マグナテックホイール(VSアラクネ)	それが、お前の選んだ道か！！
テラブレイク	テラブレイク！／打ち砕け！！
テラブレイク(VSアラクネ)	アラクネ！！
ジェネシックエメラルドテイガーバスター	ジェネシック…エメラルド…テイガー…バスター！！！！／捕まえたぞ！　祈りは済んだか？　貴様はこれで…終わりだ！！！！
キングオブテイガー	術式機関開放！　キングオブテイガー！！臨界突破だ！　ココノエすまん…リミット解放！！！
死亡	すまん……ココノエ…／これも戦場の掟か…／ぐおおお！／しまったぁぁぁぁぁ！
挑発	データをとるまでもないな…／時間の無駄か？／全て計算出来るぞ／貴様…未熟だぞ…
勝利	良く今まで生き延びられたものだ…／いきがるな、ルーキー／戦士としての心得はあるようだな／ほう、立ちあがるか…
勝利(決着1)	想定の範囲内だ。／戦士としては二流だな…
勝利 (決着2)	私だ…／おいココノエ…
勝利 (決着2続き)	やはり通じないか…／駄目か…
時間切れ負け	見誤った…／時間切れだと！
登場 1	問題は無い！／簡単に勝てると思うな…
登場 2	貴様の力見せてもらうぞ…／あまり本気を出すと…ココノエに怒られるのだが…
登場 3	全機関駆動開始…／戦闘モードへ移行だ
対戦前(VSラグナ)	貴様は危険すぎる…
対戦後(VSラグナ)	力に溺れたか…
対戦前(VSライチ)	久しいな…ライチよ…
対戦後(VSライチ)	奴の事は諦めろ…
対戦前(VSアラクネ)	お前か…
対戦後(VSアラクネ)	そこまで堕ちたか…

title

Trust You

――ここは、どこだ？
男の意識が戻る。視界がぼやけていた。何度か瞬きをすると、ようやく視点が定まり、目の前に白衣の女性が現れた。
「目が覚めたようだな。調子はどうだ？」
男は答えない。否、答えられなかった。頭の中は鉛を埋め込まれたかのように全ての感覚が鈍く重い。意識は朦朧とし全身が磁力を帯びて地面に張り付いているような感覚。辛うじて視線だけ動かして辺りを確認する。そこには何の目的に使用するのか解らない機械や液体、生物のサンプル、そして書物や紙束が積み上げられていた。どうやら、研究室のようだ。
「私はココノエ。第七機関に所属する科学者だ」
ココノエと名乗る女性は、端的に自己紹介を済ませた。男がやはり目だけを動かしてココノエを観察する。
まるで世界中の寝不足を一手に引き受けたような不健康かつ不機嫌な顔つきだ、男は思った。ヨレヨレの白衣を無造作に纏い、小さな鼻の上に小さな眼鏡が申し訳程度に載っている。なるほど、科学者といわれてみれば頷けないこともない風貌である。口に何かを咥えていた。楊枝か煙草かと思っていたが、どうやら棒つきの飴玉らしい。
「……テイガー」
「……何？」
「お前の名前だ」
「私の……名前……？」
部屋を照らし出す無機質な光を眺め男が呟いた。テイガー……そんな名前だっただろうか。自分の名前を思い出そうとして断念した。記憶が混濁していて、思考がまとまらない。
「私はテイガーという名前なのか？」
「そうだ。今、決めた」
テイガーと名付けられた男はココノエの軽い発言に言葉を失った。次の発言を待つ。だが、ココノエが口を開く様子はない。時折棒つき飴を口の中で転がしている。
互いに無言のまま時が過ぎ、その内に意識がハッキリしてきた。
「すまないが、全く状況を理解できん。説明してくれないか？」
「そうだな……。お前は元々、どこぞの調査部隊の隊長だったようだ。そして、どこかの戦闘に巻き込まれて死に掛けた」
はい説明終わり　とでも言いたげに、棒付きの飴――マタタビチャップスというらしい――をコロコロと口内で転がす。
調査部隊……隊長……戦闘……。霞みがかっていた脳裏のイメージの霧が晴れ、わずかに状況が見えた気がした。
「なんだ、この感覚は……」
「無理に思い出さない方がいいぞ。駆動機関がエラーを起こしているからな」
「……駆動機関…だと？」
その時、締め付けられるような頭痛が走った。一瞬、あの時最後に見た情景が走馬灯のように思考を覆う。
「私は……死んだのか？」
「見ての通りだ。立派に生きてるじゃないか」
ココノエは一括りにしてもなお長く垂れ下がる髪の毛を、指に巻きつけて弄っていた。
「貴公が、私を助けたのか？」
「ココノエで構わん」
「ココノエ……。科学者といったな……」
それではまるで医者だ。第一科学者にしても医者にしても容姿が幼すぎる様に思う。
ココノエが立ち上がった。ポケットに手を突っ込み、つかつかとテイガーの元へ歩み寄る。
「放っておけば多分死んでいた。だから、折角だし勿体ないし……と思ってな」
その時、テイガーは初めて気づいた。彼女の背後には二股に分かれた尻尾が揺れていた。毛量の多い髪の毛に隠れて見えなかったが、頭頂部にもどうやら小さく丸まった猫のような耳がしっかりと生えていた。
「亜人種……か？」
見れば判るだろ、と言わんばかりにココノエはその言葉を無視し、取り付けていたコードをテイガーの身体から無造作にプチプチと引っこ抜き始める。
「……どうだ、動けるか？」
テイガーが改めて体を動かす。先ほどまでは全く自由の利かなかった体が驚くほど滑らかに動き出した。軽く息を吸いこみ、上体に力を入れる。すんなりと体が持ち上がった。
「これは、一体……！？」
「機関の連中が『もう助からない』って放り出した所を私が拾ってやったんだ。コイツなら助けられるかも、と思ってな」
ココノエが傍にあった試験管を掴み、珍しく楽しそうな表情を浮かべて振って見せた。
「……それは？」
「先ごろ、東洋地域で見つかった特殊な細胞だ。純粋に生物の機能を活性化することができる。だが、強力すぎてフツーの人間に注入すると割と良く死ぬ」
ココノエは矢継ぎ早に物騒なことを言い出した。
「ところが、お前には見事に適合した。因みにコイツで修復出来なかった破損組織は機械化しておいた。簡単に言えば、サイバネティック　オーガニズムとしての復活ってところだな」
たしかに……。目の前のガラスに映る自らの姿を見て、テイガーは納得した。隆々と盛り上がった筋肉。巨大な体に赤茶けた肌。骨ばった顔に埋もれるように覗く獣のような鋭い眼球。さらに、口にはご丁寧にも牙が二本。まるで東洋の御伽噺に登場する『鬼』のような風貌であった。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

否応なくココノエに命を救われ、改造され、名付けられたテイガーは、やはり否応なく現在の自分の立場を納得させられ、さらにはココノエの元で働くこととなった。働くといっても甲斐甲斐しくココノエの身の回りの世話をするわけではない。改めて第七機関の調査員として、主に「獣」の研究に携わるのだ。ココノエ曰く「以前の立場に戻っただけ」らしい。
改めて活動を開始したテイガーの最初の任務は、ココノエからの“お使い”であった。聞けば、先頃イカルガの中枢都市が消失したらしい。その混乱に乗じて“あるもの”を回収してくるのが任務の概要であった。
大きな荷物を背負い、任地に降り立ったテイガーは、その状況に我が目を疑った。そこは先程まで激戦が繰り広げていたであろう場所なのだが、戦闘の形跡が明らかに奇妙なのである。
「……相手は一人だと？」
地面に残る足跡から大体どのような戦闘が行われたかは推測できる。多数の足跡、恐らくイカルガの兵であろう。その殆どの足運びが皆一点に向いているのだ。しかもその足跡は突如消失している。
「イカルガの者たちは一体何と戦っていたのだ？」
改めて周りを見渡すと、建造物が非常に鋭利な刃物で切断されているのが解った。まるでバターで出来ていたのかと錯覚するくらいスッパリと切断されていた。その時、後ろに視線を感じた。振り返ると一瞬“緑色の影”のような物が見えた。不意に眩暈を覚える。
「思考にノイズが混じったぞ。どうした、テイガー？」
ココノエから通信が入る。
「……ああ、いや、何でもない」
改めて周囲を見渡すが何も無い。気のせいかと思う。今は任務中だ。それに大事な荷物を抱えている。余計な事に首を突っ込むのはやめよう――テイガーは首を振る。ココノエも何かを察したのだろうが、それ以上詮索することはなかった。
「で、見つけたのか、例の“もの”は？」
「ああ。だが、“十三”は既に無く、“十二”は空だった。“十一”は確保したが、廃棄処理寸前の酷い有様だったぞ」
「そうか……少し出遅れたな。まぁ仕方あるまい。十一だけでも良しとするか……」
今後の算段をしているのだろうか――通信機からブツブツ言う声が聴こえた。
「ではテイガー、直ちに帰還しろ。解かっていると思うが、そいつは生モノだ。ドライアイスもない。腐らないうちに最速で帰ってこい」
「……了解した」
そう言ってテイガーは“十一”と書かれた巨大な箱――まるで棺のようだ――を抱え直した。
「TR／0009テイガー……これより帰還する」



文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）

Iron = Tagar



Taokaka

タオカカ

CV：斎藤千和

「カグツチ」の最下層に住むカカ族の少女。都市開発により失われたお日様を取り戻すために、賞金首「らぐにゃ」を追う。六英雄・獣兵衛をベースに作られたレプリカのひとり。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



❖ メインビジュアル

奔放さとミステリアスな魅力が同居する、タオカカのメインビジュアル。少女であることは間違いないが、その素顔が露出することは決してない。

PROFILE

身長	165cm
体重	42kg
誕生日	2／22
血液型	O
出身地	カカ族の村
趣味	お昼寝、ご飯（肉まんが大好き）
大切なもの	仲間
嫌いなもの	うねうね（？）

バックボーン

カグツチ下層に住みついているカカ族のひとり（一匹？）。あとからこの地にやって来た人間たちの勝手な都市開発により巨大なプレートで塞がってしまった村の空を取り戻すため、やっつけると「オカネ」がいっぱいもらえるという「らぐにゃ」を探して村を旅立った。

性格

天真爛漫で気分屋。純真無垢な心の持ち主……だからなのか、人の話をまったく聞かず、なんでも見た目で判断する。内に秘められた能力には類稀なるものがある。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

タオカカは最初に考えたデザインイメージから、ほとんど変更がなかったキャラクターです。とにかく元気で、健康的な色気と猫が好きな人に向けて作りました。ただ、やはり顔を出さない女性キャラクターというコンセプトは気になりましたね。「ちょっとは顔を見せた方がいいのでは？」と悩みましたが、やるならトコトンやろうということで、いっさい顔出ししないキャラクターにまとめました。［加藤］

声優・ボイスについて

タオカカの中の人は、斎藤千和さんです。タオカカのキャラクターデザインを担当した加藤から、「タオカカの声は千和さん以外考えられない!!」と熱い熱い推薦があったことと、僕の趣味もあいまって彼女にキャラクターボイスをお願いすることになりました。［森］

アバター(ストーリーモード)

素顔は見えないものの、多彩な表情を見せてくれるタオカカのアバター。感情に連動するようにさまざまな形に変化する尻尾のディテールにも注目したい。



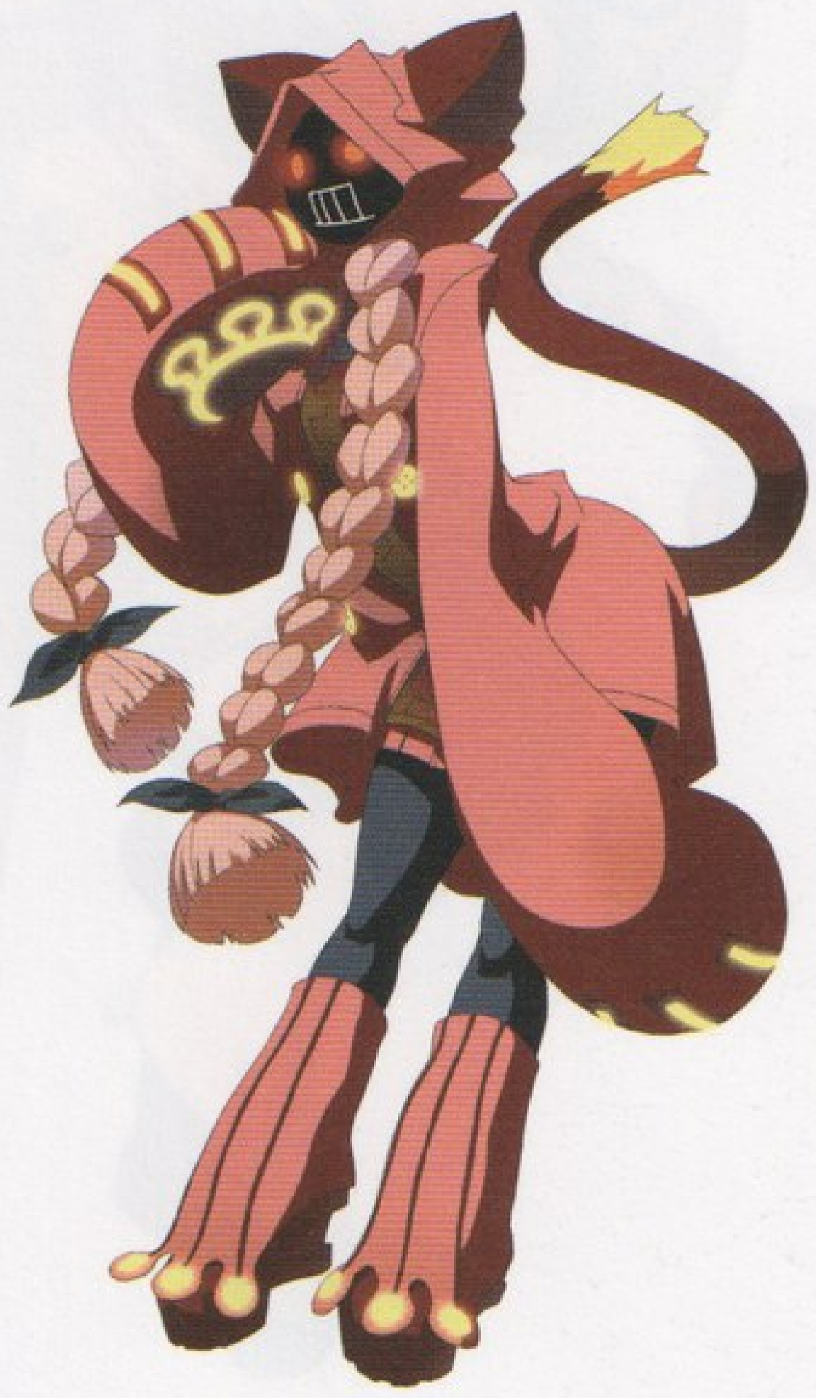
通常時



構え時



やられ時



メカカカ

ゲームグラフィック

ネコ科の動物を思わせるポーズグラフィックの数々。立ちポーズは、垂らしたお下げや両腕がぶらぶらと揺れる可愛らしい描写が楽しめる。



立ち



ジャンプ



しゃがみ

紋章

ディテールに注目していると気がつきにくいが、紋章全体がネコの顔をあしらったデザインになっている。ご丁寧に首輪と鈴まで付けられている。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

❖ キャラクター設定

コートの下はショートパンツ＋サスペンダーというなかなかセクシーな出で立ち。
旧メインビジュアルは腕部がやや長く、袖の部分が地面に着いている。

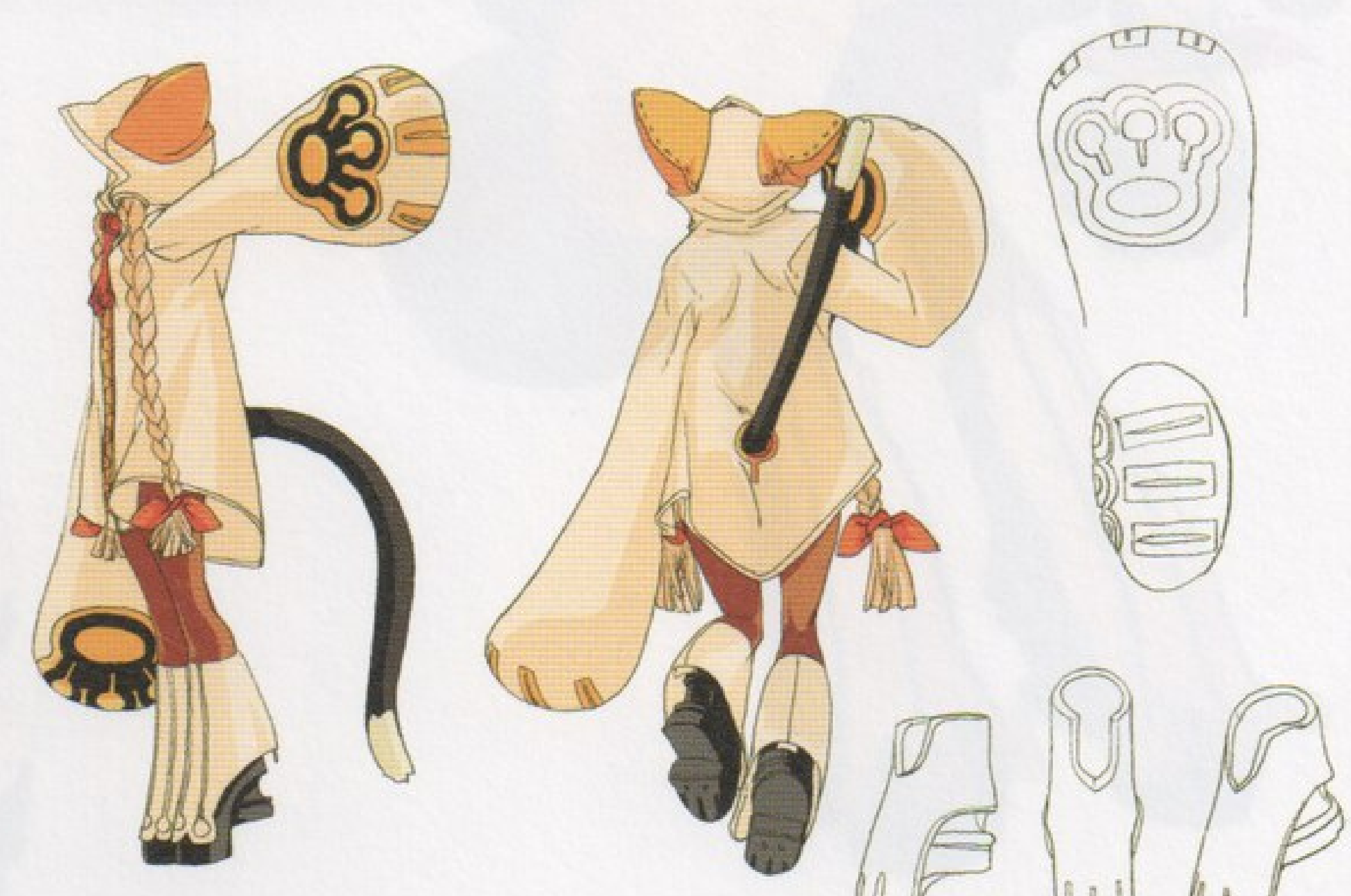
旧メインビジュアル



設定：前面



設定：背面／側面

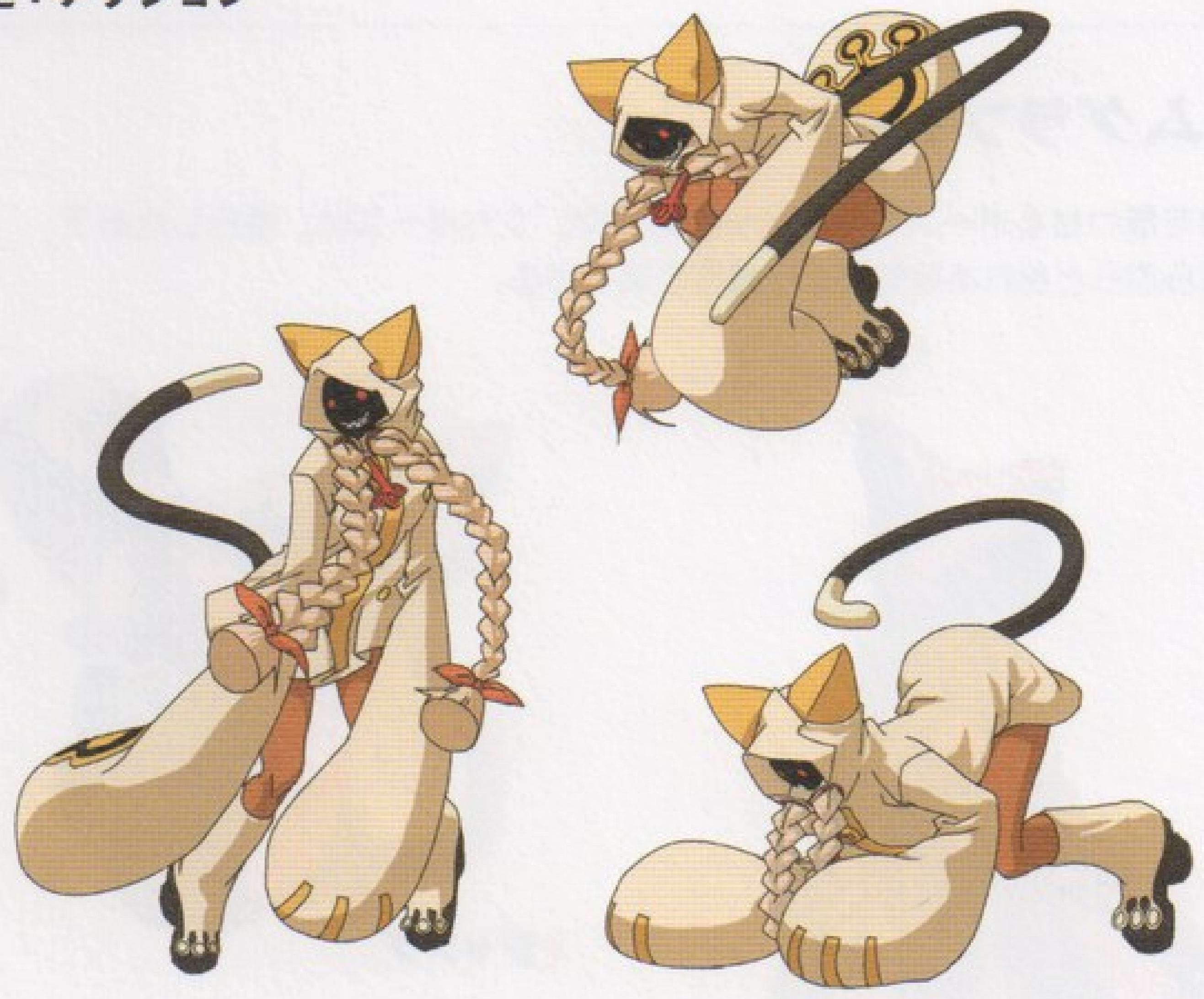


❖ キャラクター案

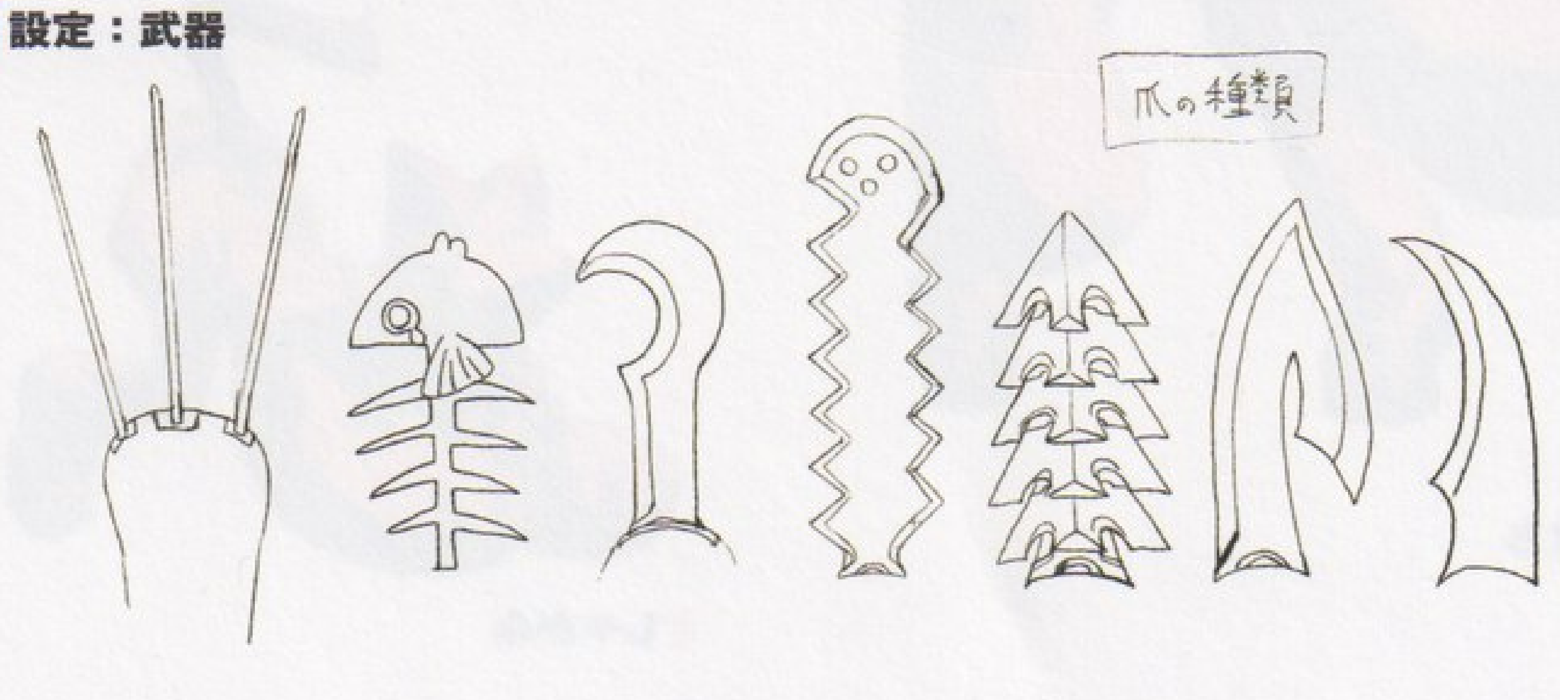
準備稿の段階からフード＋ネコ娘というコンセプトは一貫している。このキャラクター案をブラッシュアップしていくことで、現在のタオカカの姿が完成した。



設定：アクション

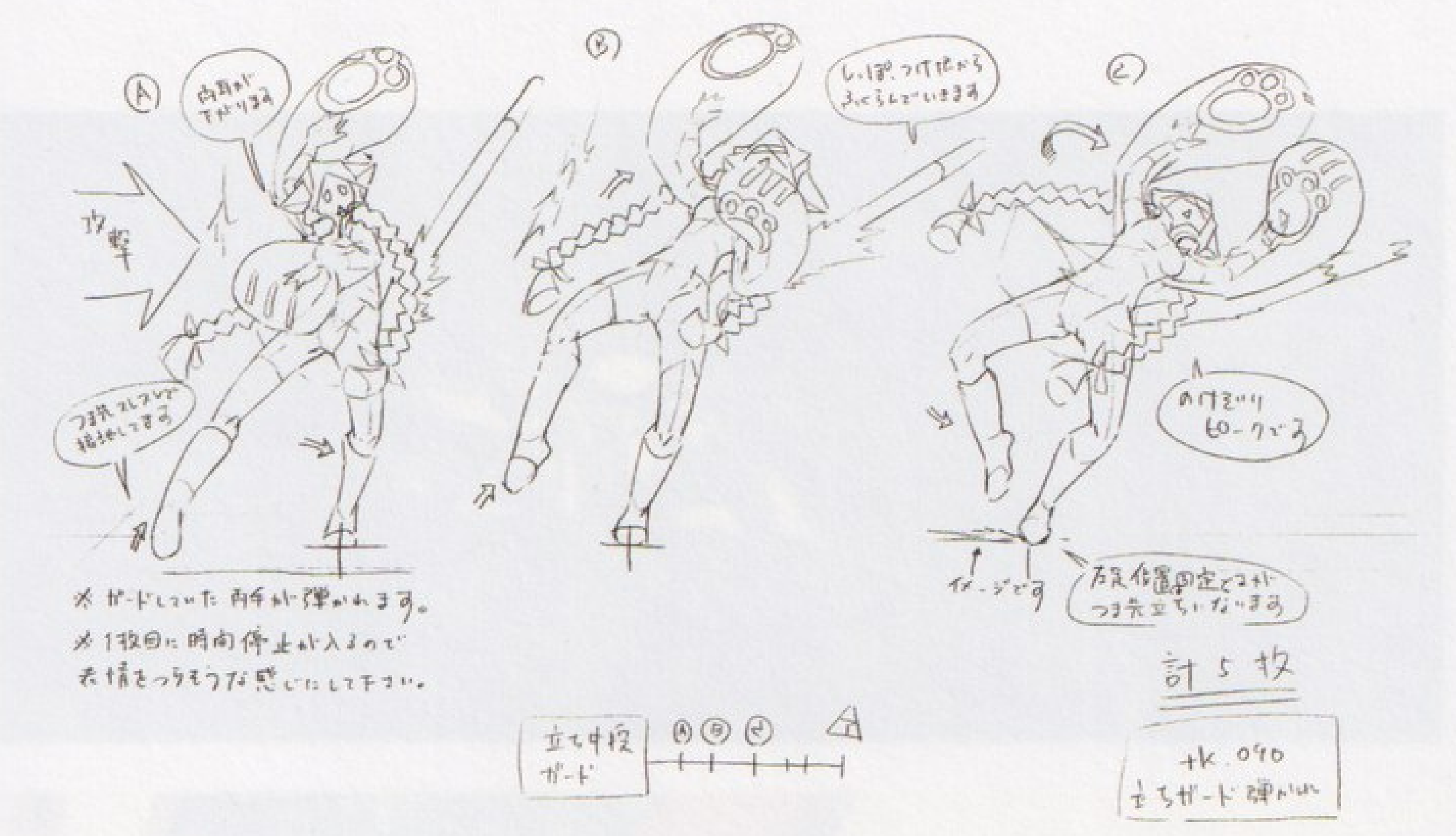


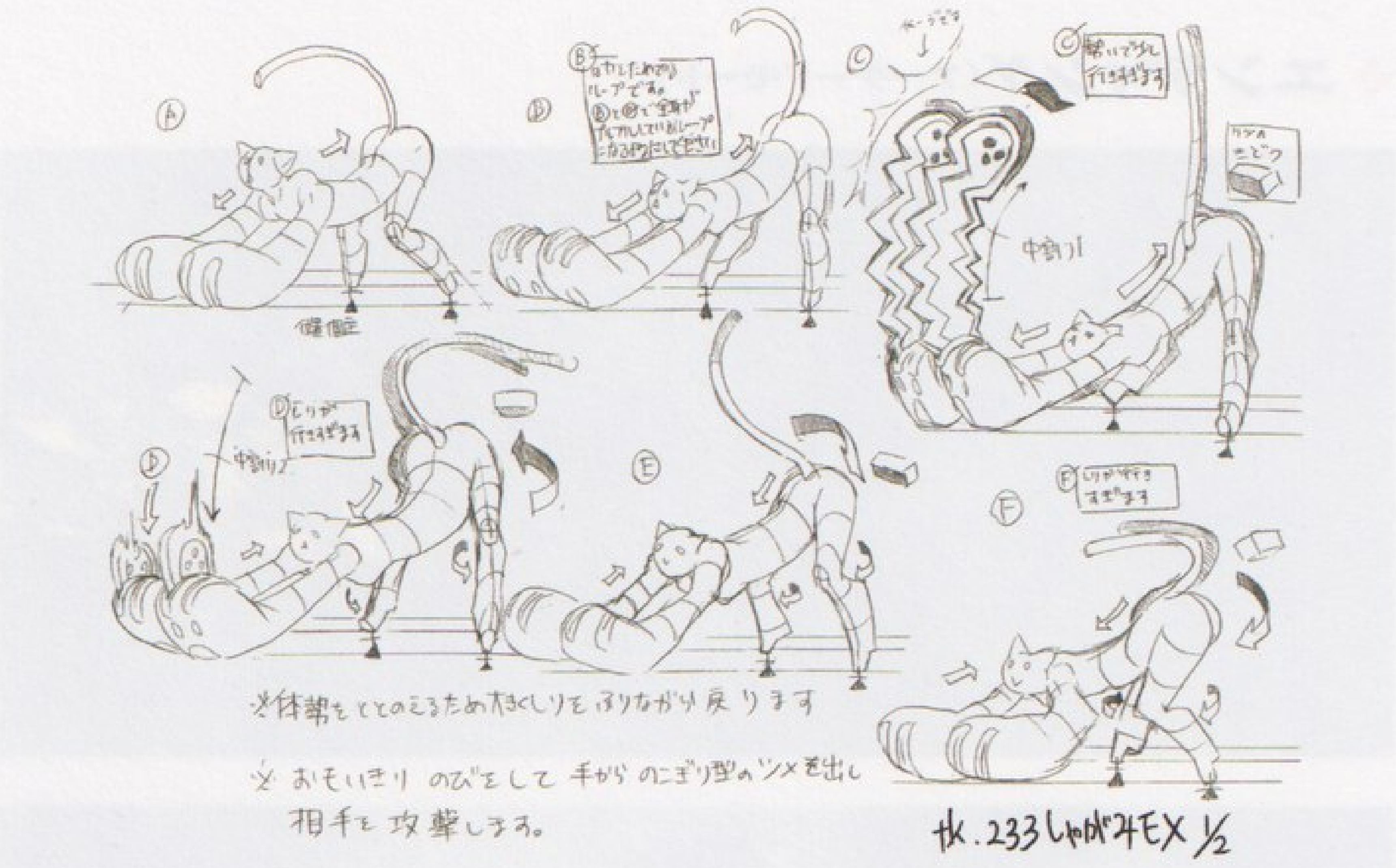
設定：武器



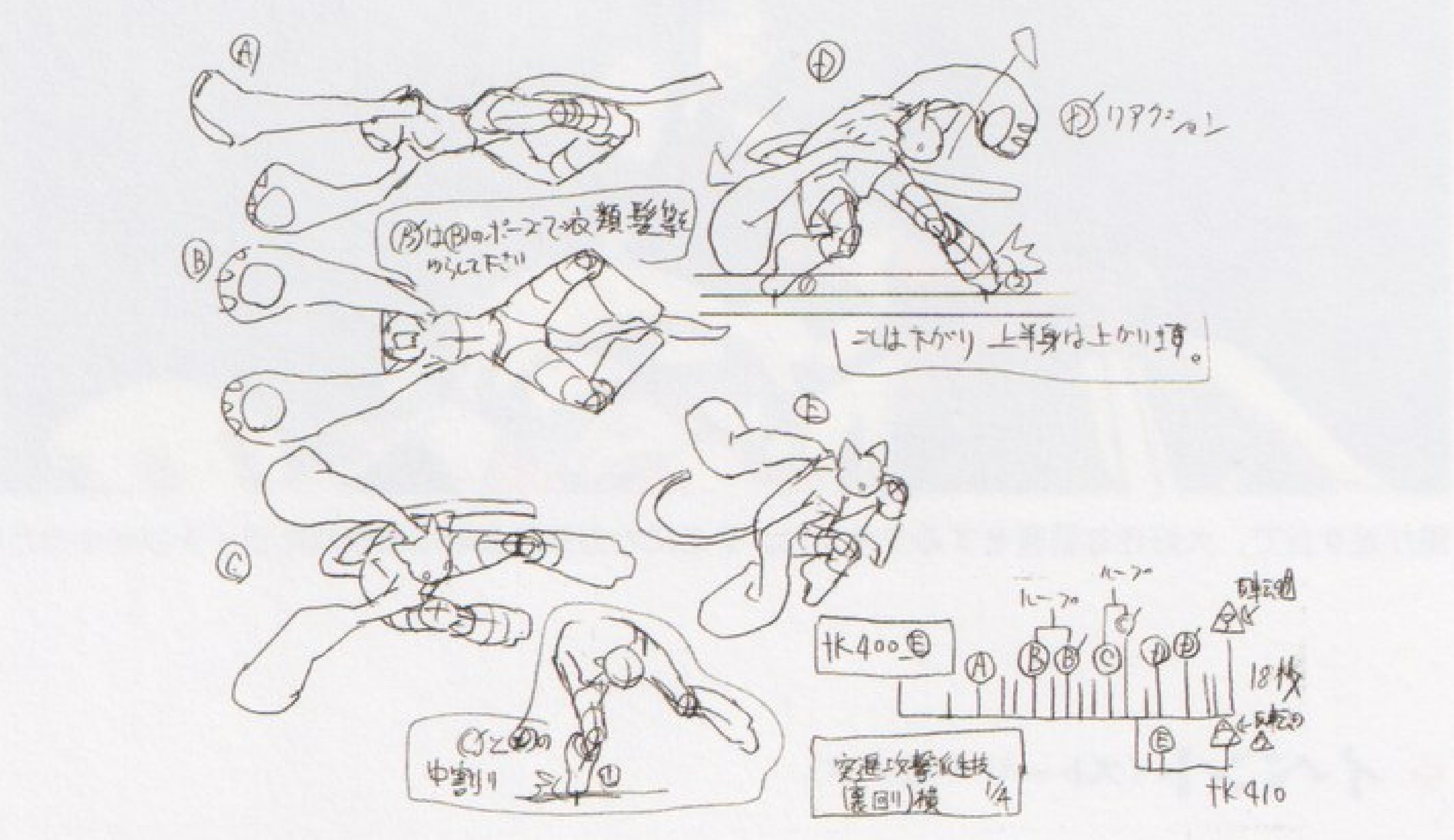
❖ モーションコンテ

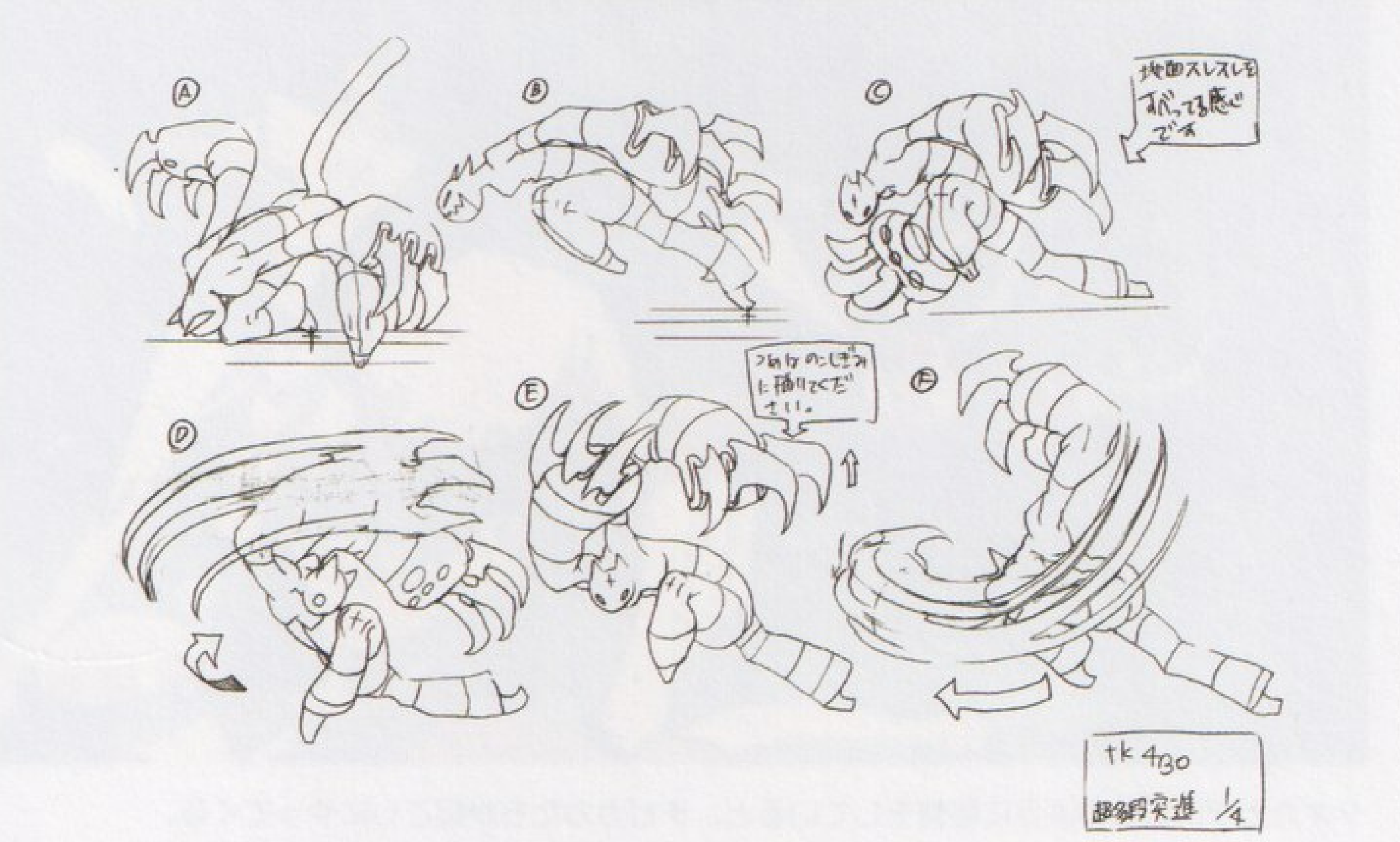
ネコ科の動物をイメージさせる……というか、ネコそのものといったタオカカのアクション。突進技のコンテはスピード感にあふれたものになっている。

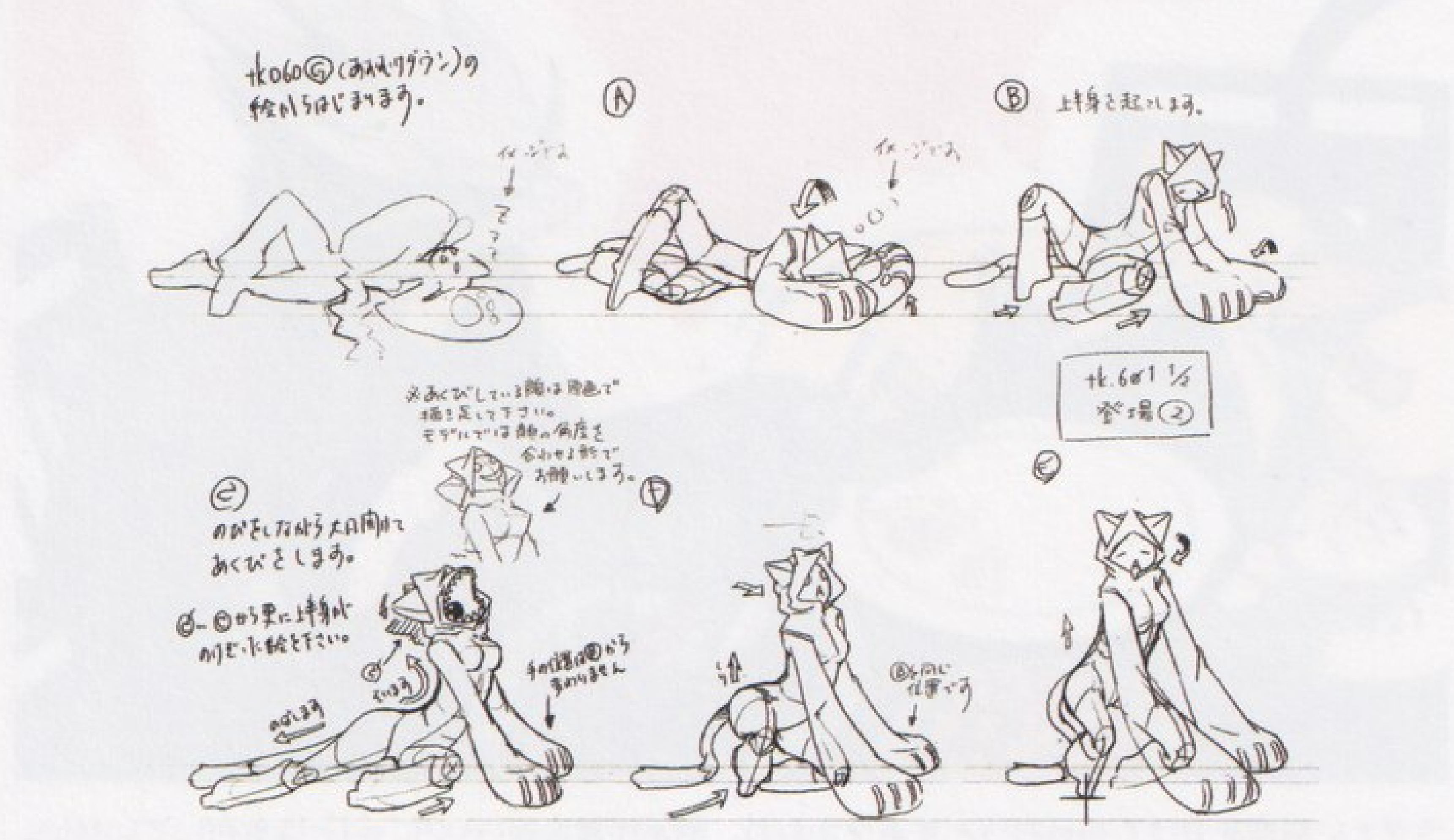


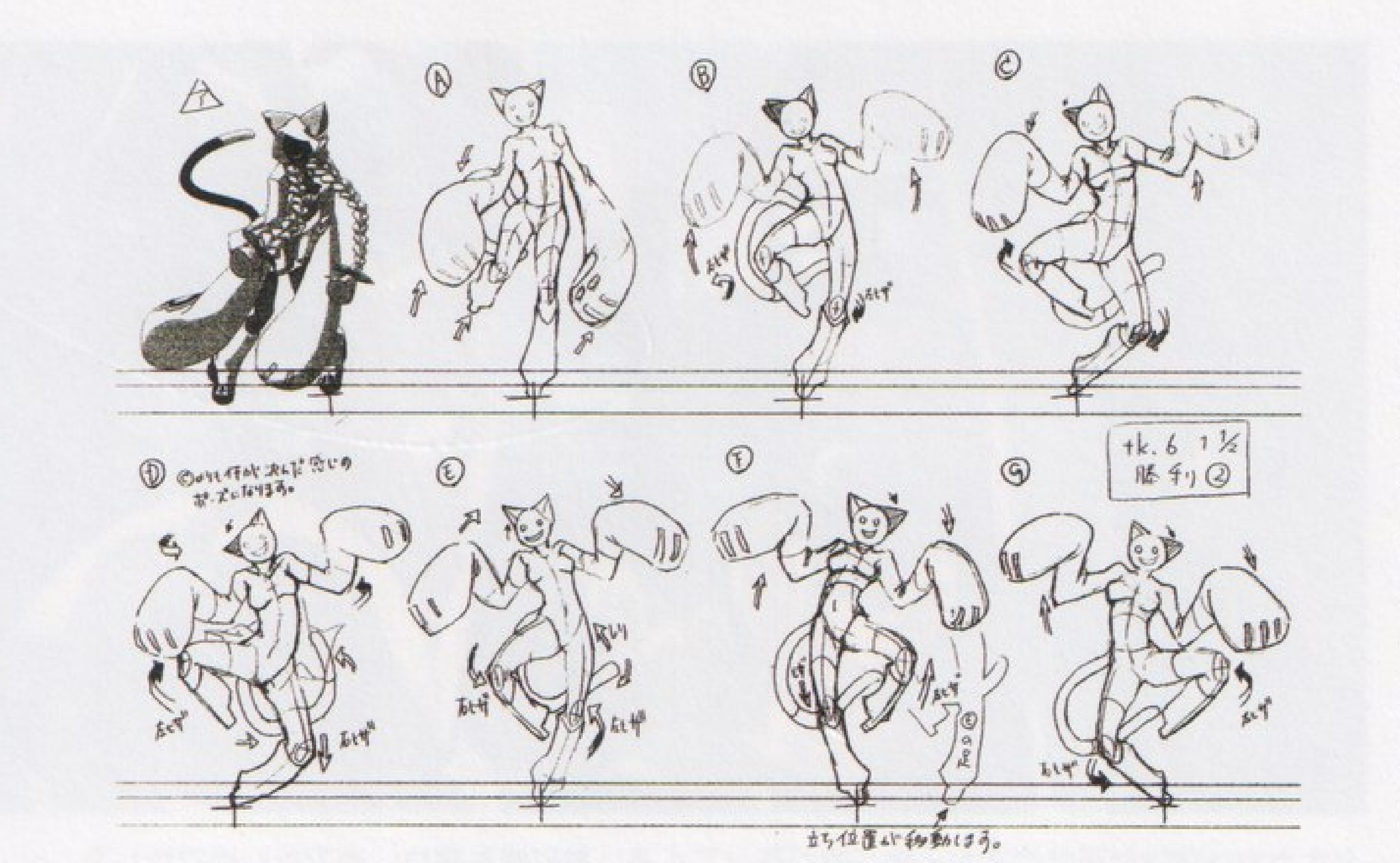


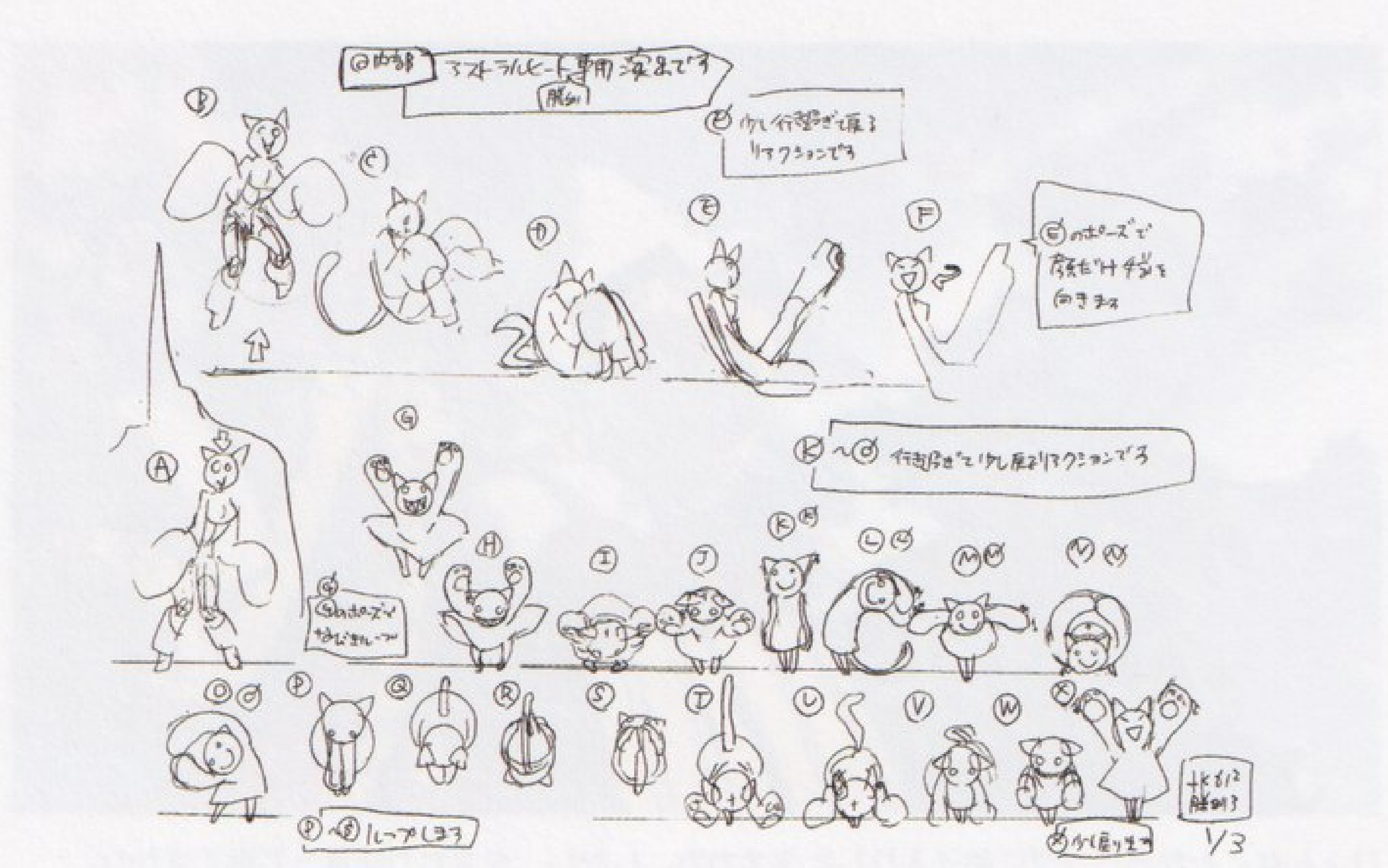












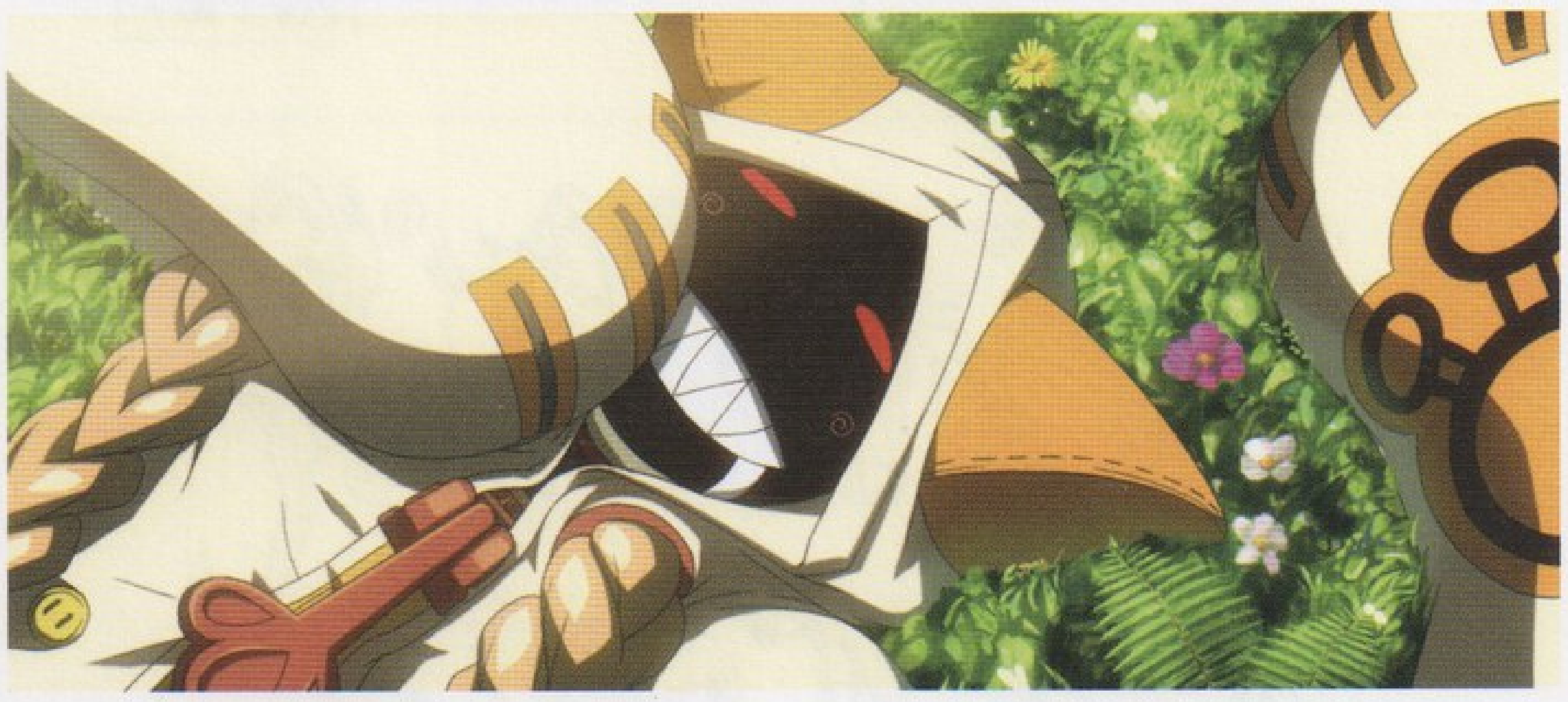
EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）



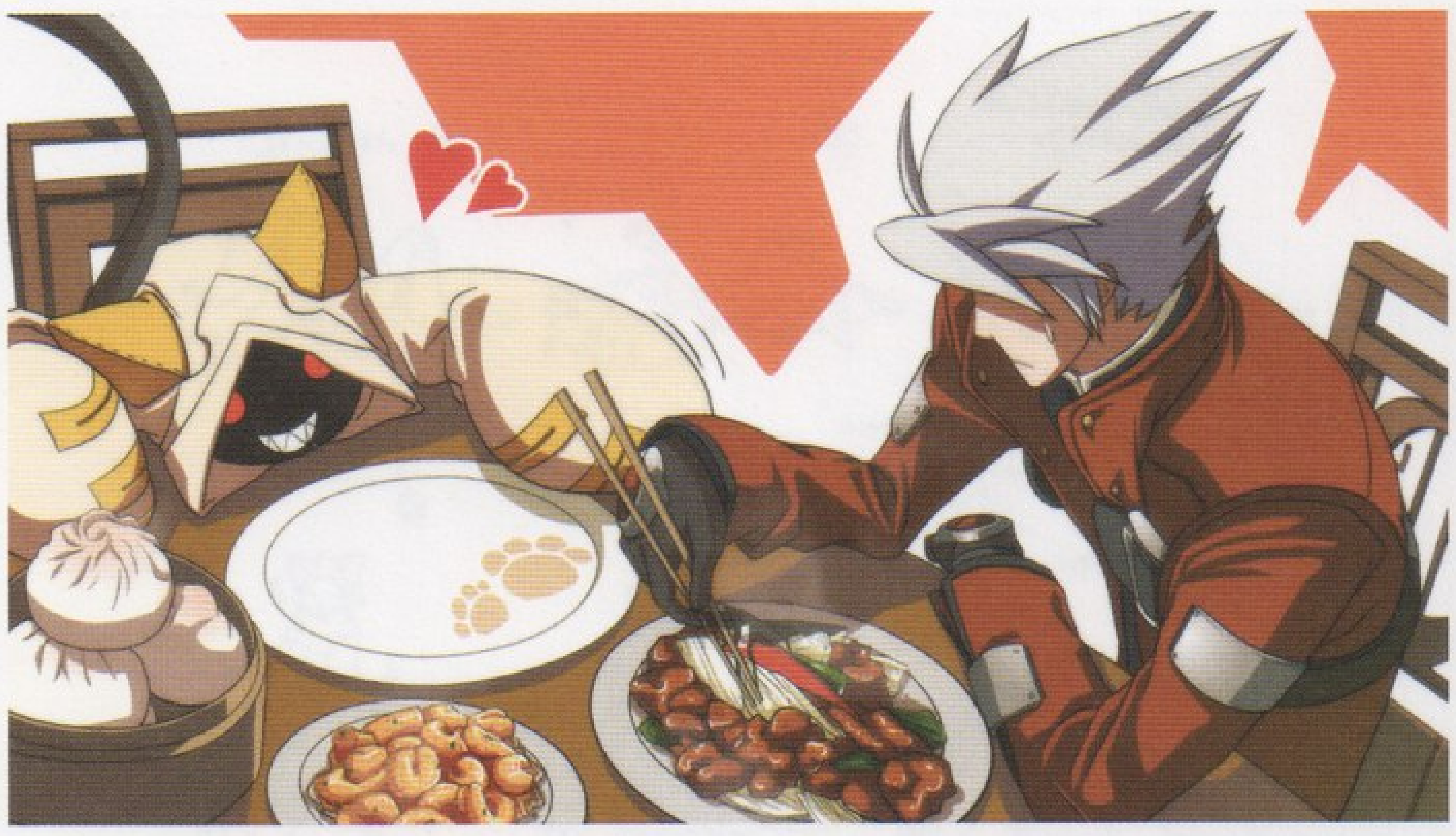






陽が差す丘で、大好きな昼寝をするタオカカ。そこにカカ族の長老に頼まれたライチがタオカカを起こしにくるが、まったく起きる様子がない。どうやら幸せな夢を見ているようだ。

❖ イベント（ストーリーモード）



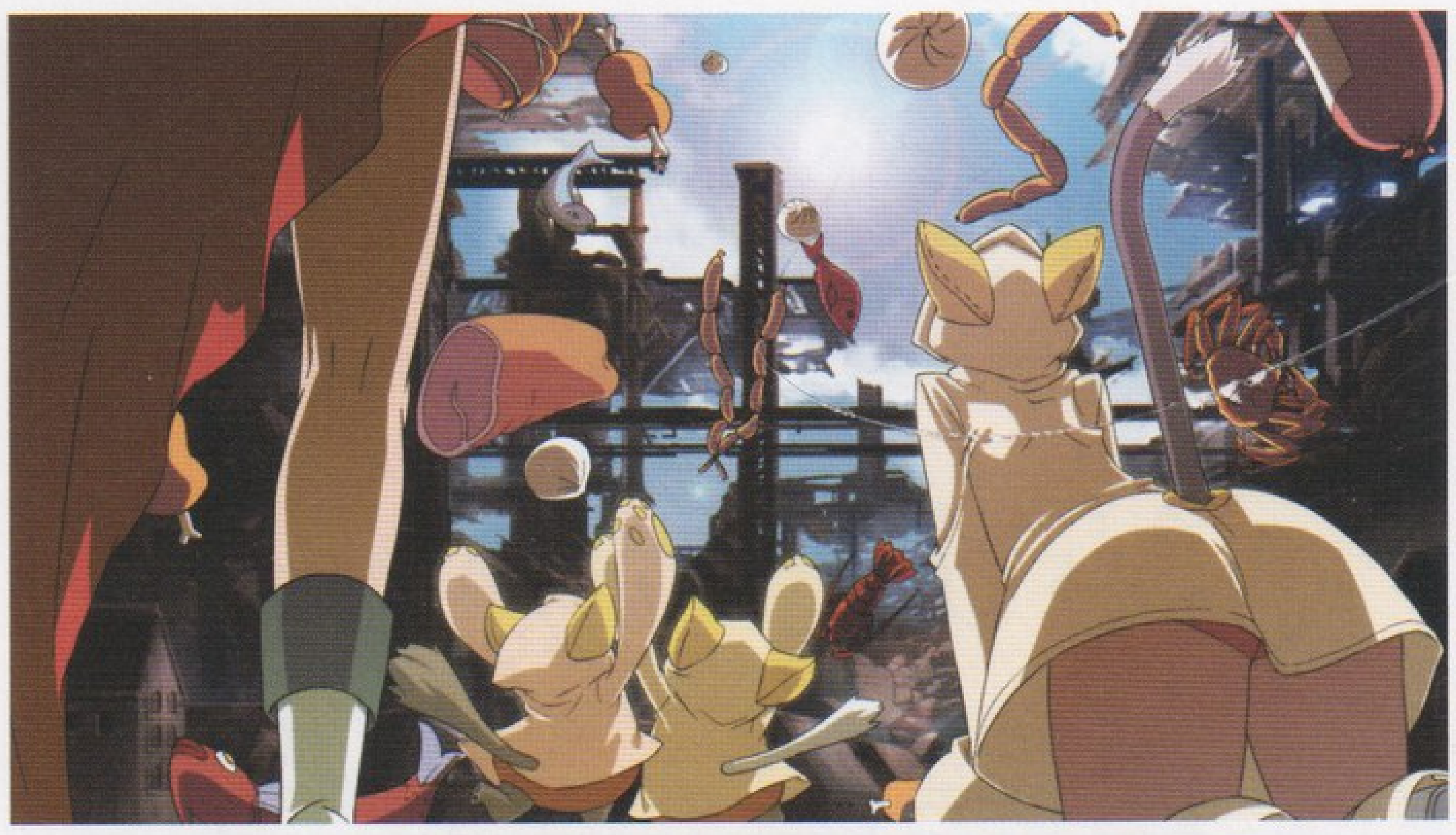
ラグナに料理を分けてもらおうとするタオカカ。相手が賞金首「らぐにゃ」とは気付いていない。



タオカカがいつものように昼寝をしていると、チビカカたちが起こしにやってくる。



ひょんなことからバングに弟子入りしたタオカカ。しかし、タオカカは食って寝てばかり。



タオカカが空けた天井の穴から食べ物が降ってくる。お日様も戻り、めでたしめでたし？

勝利セリフ

ラグナ	この辺には「らぐにゃ」っていう危ない人がいるニャ！ きおつけるニャス！	タオカカ	楽しかったニャ、また遊ぼうなのネ。…でも誰かに似てるニャス。	カルル	そっちのおっきいほう、かちんこちんでがっかりニャス。
ジン	キシャー！グルルルルル……。	レイチェル	オマエはウサギみたいだけど、あんましおいしそうじゃないのネ。血の気がなくてカサカサニャ。	バング	タオは暑苦しいの嫌なのニャ。アッチ行けニャ。
ノエル	オマエの乳は寂しいニャ。肉まん食うとイイニャ！乳ふえるニャ。	アラクネ	今度村にきたらただじゃおかないニャ！ばりばりのぎたぎたのめこめこのぼこぼこニャッス！	ハクメン	ふきゅうぅぅん……。
テイガー	………………肉……じゅる。	ライチ	おう乳の人！また村に遊びにきてほしいのネ。所でどうすればそんなにデカくなるニャ？やっぱ肉まんかニャ？	ニュー	しょうりっ！これでしぇかいのへいわはまもられたのニャ！タオえらいニャス！

戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	ご飯のにおいニャ　／うにゃ～
立ちリアクション(VSライチ)	ふふふ、乳の人行くニャッス！
立ちリアクション(VSアラクネ)	行くニャスウネウネ！
立ち振り向き	ニヘ／むふ
前方ジャンプ	ハッ／とうっ
後方ジャンプ	ホッ／はいよっ
空中ダッシュ	と～～／ぴゅーん
バックステップ	ふふ～ん／およよ
空中バックステップ	や～～／シギャー！
2段ジャンプ	もっかい／よっとっ
ガード(小)	ふっ／う
ガード(中)	へっく／ふぎゃ！
ガード(大)	うごご／ふしゅー！
バリア	ぴしっとニャ／やるー！／パシッとニャ／さすがタオ／きかないのねー／ニャフフ／なんなのね～／ニャス！
ダメージ(小)	うニ゛ャ／ぴっ／ヒニ゛ャ／うぐ
ダメージ(中)	うニ゛ャら／いったい！／ヒニ゛ャら／いぎゃっ
ダメージ(大)	うニ゛ャーッ！／うにゃあああ！／ヒニ゛ャーッ！／あぎゃあぁ！
ダメージ(特大)	ひどいニャ／ニャッスゥゥゥン！／むごいニャ／いだだだだだだ！
ダメージ(特大)(VSライチ)	乳の人痛いニャス
ガードを崩されたとき	あれ？／ぷぎゃ！／ほへ？／ぶにゃ！
ガードブレイク	ニャンと！／へまった(へましたの略)
あおむけダウン起き上がり	眠いニャ／むほ？
前のめりダウン起き上がり	ヨッ／ウ～～～ン(伸びをする感じ)
地上きりもみ	グルグルゥ～／ほへれええ
横吹き飛ばしやられ	ニョ～～～～／うあああああ
壁バウンド	ヘニャ／うげ！
地面バウンド	ヘゲッ！／ふぎゃ！
空中きりもみ	にょえ～～／まわるぅ～
炎やられ	熱かったニャ／あちーニャス！
氷やられ	寒かったニャ／さみーニャス！
電撃やられ	ニャパパパパパ／にゃ゛にゃ゛にゃ゛にゃ゛にゃ゛
毒やられ	ウニャップ／うげえ
上記以外の状態変化のやられ	にゃんすと？／うにゅ～～
体力など吸い取られたとき	吸われたニャーー／ずっきゅんニャス！
当身を取られたとき	つい！／ありっ
罠や飛び道具をくらったとき	せっかくだから！／ひきょー！
カウンターアサルトをくらったとき	なんでニャ～～／油断したニャス！
バリアバーストをくらったとき	ごむたいにゃ～／はじけるニャス！
ガード弾かれモーション	うそニャ～／なんでぇ？
地上受身	余裕ニャ／にゅにゅーん／ひらっとニャ／ほいさっ
地上受身(VSライチ)	やるのね乳の人！
空中受身	ニャンぱらりん／るん♪／ニャッと／ほいっ／どにゃいだ！／ほっほーん
空中受身(VSライチ)	エアバック～にゃす
投げ抜け成功時	へへん／どーん！／どうニャ！／タオ天才！
相殺時	おもろいニャ／ニャハー！
よろけ(くらい)	キュウ～～～～／あうあう
よろけ(復帰)	根性にゃーー／がんばるニャ！
攻撃(小)	ニャ／とう／ニョ／たあ
攻撃(中)	そいニャ／タオキック／ほれニャ／どうだっ
攻撃(中)(VSアラクネ)	ウネウネ成敗キック！！
攻撃(大)	ニャッせい！／いっけえ／ど～～ん！／ウッシャアアアア！
攻撃(大)(タメ)	ハ～～／ホァ～～／ニャ～～／ウ～～
攻撃(大)(VSアラクネ)	ウネウネ成敗パンチ！！
攻撃(ドライブ1)	とっつげきー／ぶーん
攻撃(ドライブ2)	超スピード／上っ！
攻撃(ドライブ3)	ぴよーん／ニャハハ
攻撃(ドライブ4)	どかーん／下ッ！
攻撃(ドライブ5)	わひゅ！／ニャニャッス
攻撃(ドライブ)(VSアラクネ)	ウネウネ成敗突進！！
攻撃(特殊)	どーだ！／えいやあ！／カカ族奥義！／爪がかゆいニャス
コンボ成功時	やるときゃやるニャ／うひゃひゃー！／にやり／いけいけー！／にゃはははは／まだまだあ！
コンボ成功時(VSアラクネ)	ウネウネ！／皆をいじめる、駄目ニャッス！！
投げ(成功)	ダッシャーーーー／どらっせい！
空中投げ(成功)	くあぁ～～／いよっこらせ
投げ空振り	ぬあぁぁ／ちょっとまつニャス！
投げ抜けされたとき	逃げられたニャ／つまんニャス
バリアバースト	きーーーーー！／フシャー！
カウンターアサルト	ソコニャ／ンニャッハ
だましんぐエッジ！	ひっさーつ／ヒョウ！／くらえー！／ちょりゃーー
ダンシングエッジ(急停止)	ちょっとまったあ！／ぴたっ
ダンシングエッジ(裏回り)	こっちこっちー／とーった！
ダンシングエッジ(跳ねる)	ぬふ／ン／じゃーん！／ぐふふ
ダンシングエッジ(前方跳ね返り)	まっぷたつ／くるくるにゃーん
ネコ魂ワン！	ニャ！／ニョ！
ネコ魂ツー！	ざっくざくニャス！
ネコ魂スリー！	じゃっきーん！
必殺ネコ魔球！(A版)	ぽいっ／いーらないっ
必殺ネコ魔球！(A版)(VSライチ)	ぽよよん
必殺ネコ魔球！(B版)	えい！／くらえ！
必殺ネコ魔球！(B版)(VSライチ)	ぽよよんぽよよん
必殺ネコ魔球！(C版)	なげたぁ！／やるニャッス！
必殺ネコ魔球！(C版)(VSライチ)	乳の人～
ねこっとび！	ほい／よ
タオぴったん	サンドイッチ！／のびのびー
猫の人直伝・ヘキサエッジ(その1)	切ってェ／キシャー
猫の人直伝・ヘキサエッジ(その2)	刻んで／うニャ！
猫の人直伝・ヘキサエッジ(その3)	すりつぶす！／うニャらー！！
メッタメタのギッタギタ！(その1)	あのときのマグロの恨み！／フシャー
メッタメタのギッタギタ！(その2)	ぼこ／ニャゴ！
メッタメタのギッタギタ！(その3)	すか／ごしゃ！
メッタメタのギッタギタ　(その4)	許さニャス！　とどめッスニャ！
メッタメタのギッタギタ　(空振り)	ごはんは？／あうぇ！？
ほぼ二匹になる！	タオカカボッカーン／ばっちこーい
あたっくにゃんばーわん！(フィニッシュ直前)	ヒョ～～ちぇすとお～～～！　猫のひと？／お前はもう死んでるニャッス！　うニャらー！！　ありょ？
特殊4	ヒョ～～／タオが一番なのにゃっす！
特殊5	はいっ、よっ、ほっ、／グルグルぱにゃーん！
特殊6	うしゃしゃしゃしゃしゃーー／ふふふ、それはひみつニャス！
特殊7	ばっちーん／お前はもう死んでるニャッス！
死亡	ふぎゃああああああ／ふぎっ！ニャスウゥゥ／なんでニャ～～／みんなごめんニャス…
挑発	もふっもふ／ねこぱーんち／力の差は歴然ニャス／朝飯食ったか？
勝利	もう終わりかニャス？／寝たら遊べにゃいニャス／腹減ったスニャ？／遊び足りにゃいニャス…
勝利(決着1)(追いかける)	ひょっ？うっひょ～！／ニョッ？ニャスニャッス～♪
勝利(決着1)(激突)	あぎゃ！／フギャ！
勝利(決着2)(踊る)	ニャッハニャッハニャッハ♪／アーオッ、ホッホホイ
勝利(決着2)(お尻ペンペン)	おとといきやがれ～／ひゅーひゅー！
勝利(決着3)(アストラルフィニッシュ)	ビクトリー！
時間切れ負け	腹…減ったニャス～…／ふにょ…お…
登場 1	ふんふん…(臭いをかぐ)／ニャス？
登場 1 続き	おっ、一緒に遊ぶニャ～／おーおまえらぐにゃしってるか！
登場 2(その1)	ふごおぉ～～ふごおぉ～(いびき)／すぴー…すぴー…(安かな寝息)
登場 2(その2)	ふにゃあぁあぁあ～(あくび)／朝にゃはあ～？(あくび混じり、ろれつが回っていない感じ)
登場 2(その3)	まだ食べてない……／にゃむ…
対戦前(VSラグナ)	いいヒト！ごはんくれ！
対戦後(VSラグナ)	お！腹減ったのか？
対戦前(VSライチ)	あ、乳の人だニャス～！
対戦後(VSライチ)	いい運動になったニャス
対戦前(VSアラクネ)	ウネウネ～タオがウネウネ成敗ニャッス！
対戦後(VSアラクネ)	勝ったニャス！ウネウネ弱いニャッス！
対戦前(VSハクメン)	……誰？
対戦後(VSハクメン)	………誰？

title

Capricious Us

第十三階層都市「カグツチ」の下層に位置するカカ族の村は今日も真っ暗だった。

お天道様の姿は見えず　辺りはジメジメしている。そんな状態がここ何十年と続いているのだ。

村人―――もとい、村猫達は広場中央にある猫神様像の周辺をめぐってしばしば争うことがあった。そこには大きな鍋が設置されており、料理を煮込むために常に火がくべられているため非常に暖かく、絶好のお昼寝ポイントなのだ。それはともかく、カカ族たちにとってお日様がかくれんぼした状態は非常に困った問題なのであった。

そもそもなぜ太陽が姿をみせないのか。それは村の天井を覆う巨大なプレートが原因だった。

その昔「猫の人」と呼ばれる人物に統率されたカカ族の祖先たちは、居心地の良いこの地を見つけ、移住し、村をつくった。山の裾野に位置するこの土地でカカ族は独自の文化を育んでいったのだ。

しかしその平和な暮らしも長くは続かなかった。ある日、突然現れた人間たちがあっというまに山全体を階層都市に改造してしまったのである。気がつけばカカ族の村は、天井を上階層のプレートに覆われ、陽の光の届かない真っ暗な場所へと変貌してしまっていた。その段になって、村猫たちは初めて事の重大さに気付き、口々に文句を言い始めた。しかし、時すでに遅く、現状は何も変わらなかった。建設中にまだ大丈夫……まだ大丈夫……と昼寝ばかりしていたことを悔やむ結果となった。

さらに最近になってもう一つ厄介事が増えた。「うねうね」の存在である。まっくろでうねうねしたお化けが、ある日突然村へとやってきた。最初は「あれはなんだろう？」と興味を示して尻尾を揺らしていた村猫たちも、すぐに「うねうね」の発する異常な空気を察知して毛を逆立てるようになった。そんな村猫たちからの威嚇に怯むことなく―――というよりも無関心な「うねうね」は、不気味に形を変えながらカカ族の村人を襲い始めた。いつもは自由気ままなカカ族もこのときばかりは一致団結し、力を合わせて「うねうね」に対抗し、辛くも撃退に成功した。

しかし、その後も「うねうね」は度々村に現れるようになった。何匹かのカカ族の子供が被害に遭い、食べられてしまったこともあった。このままではいけない――― 被害を食い止めなくては……と、猫たちは猫なりに真剣に悩んでみた。

そして、村猫たちは一つの結論に達した。そもそも「うねうね」が現れたのは「お天道様がいない」せいではないか。

村が暗くてジメジメしているからあんなお化けが出るのだ。しかも、お天道様がないと気持ちいいお昼寝のために場所取りで喧嘩が起こる。何一つ良いことがない。

悩んだ末に彼らは「猫会議」なるものを開くことに決定した。広場に集まった猫たちが長老を中心にぐるりと輪を囲む。

「えー、こほん。これより、第一回の猫会議をはじめる」

長老がもっともらしく咳をする。猫たちもやけに神妙な顔つきをして次の言葉を待った。

「皆も知っているとおり、現在わが村にはお天道様の恵みがニャい」

「そうだにゃー」「まっくらにゃー」「いやにゃー」「おなかすいたにゃー」「おひるねしたいにゃー」

「静粛に！」

しーん

「さらに、最近この村を黒い『うねうね』が襲ってくるようになった」

「そうだにゃー」「こわいにゃー」「いやにゃー」「おなかすいたにゃー」「おひるねしたいにゃー」

「静粛に！」

しーん

ニャにか、現状を打破するための建設的な意見があるものはおるか？」

しーん

カカ族の村猫たちというのは斯くもこのようなものである。ため息を吐きながら、長老は適当な村人を指名して意見を求める。

「上のニンゲン村が邪魔だと思う」

「そうだにゃ。あれがなくなればお天道様は出てくると思う」

「ふむ……それで、どうすればニンゲン村がなくなると思うかね？」

「『お金』ってベンリなどーぐを使えばいいかもしれにゃい」

「オカネ？」

「オカネ？……おかね？」

周囲がはじめて出てきた具体的な単語に反応してざわざわとする。

「それがいーっぱいあるとなんでもできるって聞いたことあるにゃ」

長老はうんうんと頷いた。

「してそのオカネはどこに？」

「それはわかんにゃい、けどたぶんニンゲン村にあると思うにゃー」

「そうじゃの、よし」

さらに長老はもっともらしく頷いた。

「みんにゃの協力に感謝する、有益な情報が出た。まずはニンゲン村をどうにかしなければならない。それはオカネという道具がたくさんあれば解決するかもしれない。だが、オカネがあるのはたぶんニンゲン村だ。つまり誰かがニンゲン村まで赴かなければにゃらにゃいということじゃが……」

村猫たちを見渡す。村猫たちは口々に「おまえがやれ」「なにをいうおまえがやれ」「いやにゃめんどくさいにゃ」と壮絶な押し付け合戦を開始していた。ただでさえ会議は長引いている。途中で眠ったり　隠しマタタビを服用したりするものには後でキツイ仕置きが待っていたため、どの猫もできるだけ自分に負担がないように、会議を早く終わらせたがっていた。場が騒然となった。

だが、ある猫の一言が、場の空気を一転させた。

「そーいえば、ひとり会議に参加してないやつがいるニャ！」

「だれだ？」「だれにゃ？」

……ざわざわ。猫たちは互いに顔を見合わせた。自分たちがこんな大事な(面倒くさい）会議に参加しているのに、サボっている村猫(ヤツ)は……？

世にも平和な寝息をたてる猫娘がここに一匹。猫会議のことなどいざ知らず　タオカカは村の隅っこで惰眠をむさぼっていた。

団体行動において規律を乱す者はいつの時代も村八分である。村猫総出の大捜索より約十分後、タオカカは尻尾とその他を引っ張られ村の中央広場猫神様像前に引き連れられてきたのだった。

またお前かとばかりに頭に手をやる長老。しかしタオカカはどこ吹く風で、足で頭を掻いたり、火に集まってくる虫と戯れたりしている。

「タオカカよ、お散歩は好きか？」

「好きニャスよ」

長老はにこりと笑って続けた。

「そんなお散歩好きなお前に頼みごとがあるのだが……」

「いやニャス」

「ニャっ……！？」

タオカカは「なんだか面倒くさそう」といって転がった。

「ふむぅ。この世にも簡単な頼みごとを引き受けてくれれば猫神様印の猫缶と極上マタタビキャンディ一年分をおまえにやるつもりだったのじゃが……」

「やるニャ！　それを先にいうニャスよ」

こうして、実にシメヤカかつオゴソカな取引により　タオカカは村猫を代表して、ニンゲンの街を訪れる任務を請け負うことになったのだった。タオカカは、見事に任務を達成して、カカの村にお天道様を取り戻すことは出来るのだろうか……？



文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）

Taokaka



Rachel=Alucard

レイチェル＝アルカード

CV：植田佳奈

俗世から離れて暮らす吸血鬼アルカード家の令嬢。幾度となく繰り返される世界の歴史を変えるため、ラグナを巡ってカグツチに集まる人物たちに接触を図っている。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



PROFILE

身長	157cm
体重	31kg
誕生日	10／31
血液型	不明
出身地	トランシルヴァニア
趣味	お茶（好きなお菓子はミルクレープとフィナンシェ）
大切なもの	時間、マイセンのティーカップ
嫌いなもの	退屈、ピーマン

バックボーン

ヴァンパイア血族アルカード家の現当主。「当主」とはいっても先代から受け継いでいるものは巨大な古城と執事がひとり、そして黒猫のナゴと赤コウモリのギィのみ。退屈が大嫌いな彼女は楽しいことを探しに城を抜け出すことにする。

性格

教養もあり知性も高く物静かではあるが、高慢高飛車でつねに自己中心的。自ら動くことはほとんどなく、基本的にお供のナゴとギイがお世話をしている。だが、扱いは荒く、特にギイのほうは毎回死にそうになっている。

❖ メインビジュアル

レイチェルに、お供のナゴとギィが付き従ったメインビジュアル。品位に満ちた彼女の可愛らしさが印象的だが、その眼差しには鋭い光を宿している。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

ゴスロリお嬢様のレイチェル。ツンデレを表現したかったのですが、ツン99.999％となりました。はたして彼女がデレることはあるのでしょうか？　僕の中で物語の導き手はなぜか「ウサギ」のイメージがあり、彼女の「リボン」はあのような形になっています。お付きのギィとナゴですが、予想以上によいキャラクターに仕上がりました。デコボココンビは「姫様」を表現するのになくてはならないキャラクターです。ポチッとな。［森］

声優・ボイスについて

レイチェルの中の人は植田さんです。個人的なことを言えば……可愛い方でした。いつか麻雀を打ってみたいと勝手な妄想をしています。それにしても、植田さんにはかなりの量の"罵りボイス を収録して頂きました。コンシューマ版ではそれがじっくり聴けると思いますので、エムっ気のある方は必聴です。［森］

❖ アバター（ストーリーモード）

アンニュイな表情が多いレイチェルのアバター。退屈続きの彼女にとって、今の世にいかに刺激が少ないかがうかがえる。くるくると変わるナゴの表情にも注目したい。



■通常時



■構え時



■やられ時

❖ ゲームグラフィック

いかなるときも品性を保つことを忘れない。それはゲーム中のポーズグラフィックにも見てとれる。アクションによって形をさまざまに変えるナゴの描写もおもしろい。



■立ち



■ジャンプ



■しゃがみ

❖ 紋章

ディストーションドライブ使用時に出現するレイチェルの紋章は、中央に薔薇をあしらった絢爛なデザイン。アルカード家の家紋をイメージさせるデザインだ。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

❖ キャラクター設定

旧メインビジュアルのデザインはスカートのボリュームがやや抑えられており、羽根もスカートに密着していない。スカートの下はドロワーズを着用しているようだ。

▮旧メインビジュアル



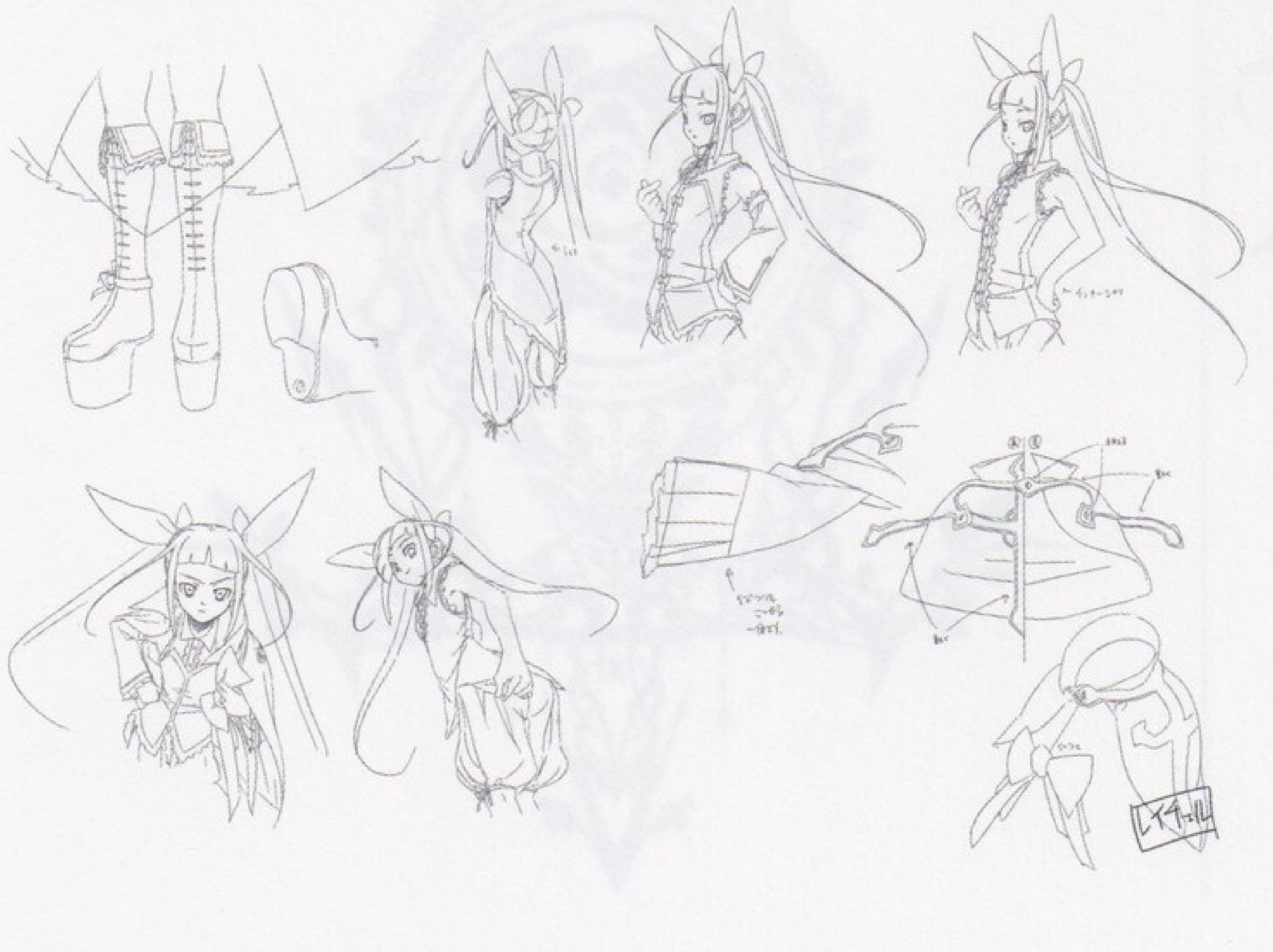
▮設定：基本アクション



▮設定：前面／側面／背面



▮設定：コスチューム



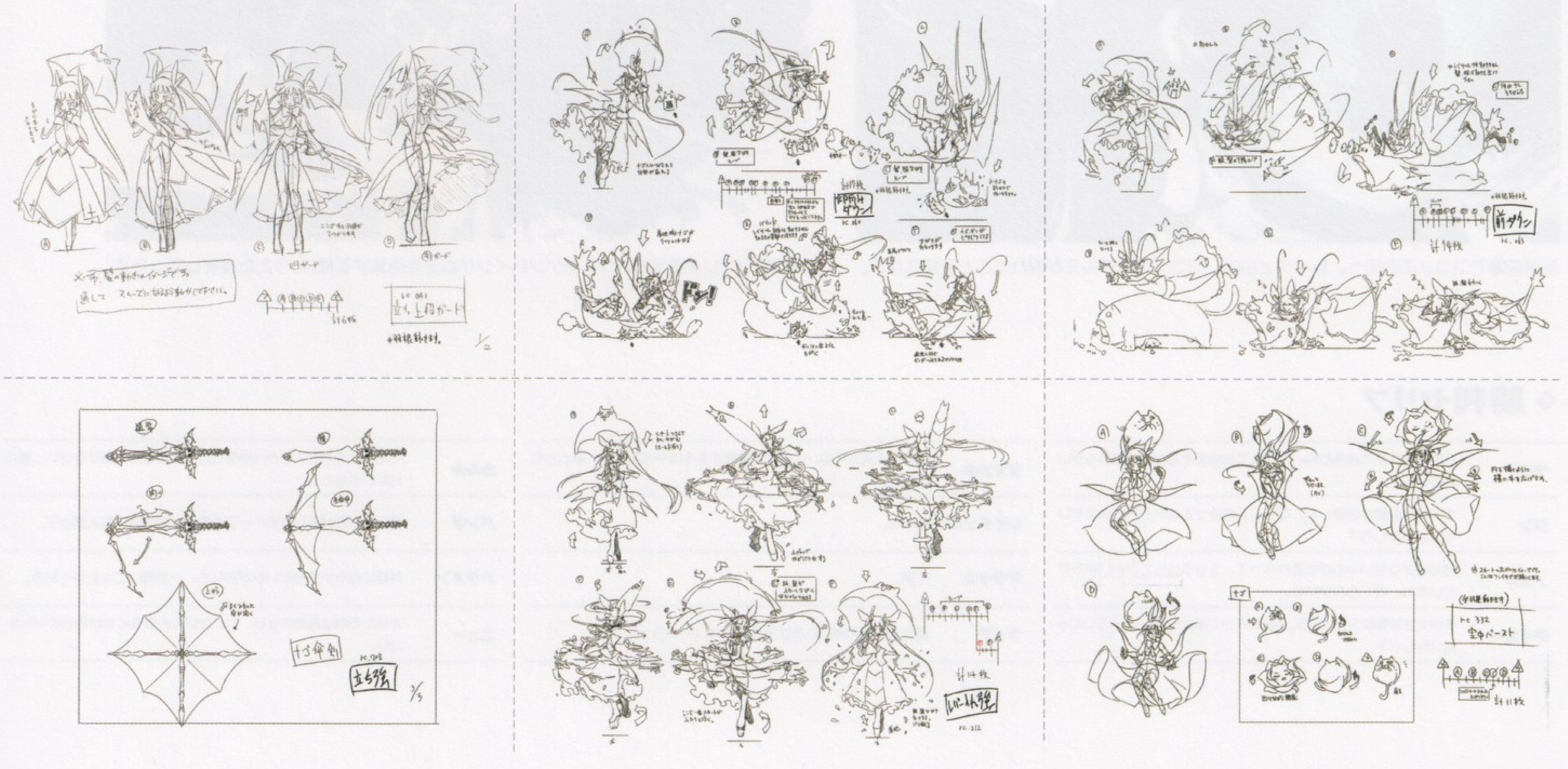
❖ キャラクター案

ツインテールのゴシックロリータというコンセプトがキャラクターデザインの出発点。お供のナゴとギィがアイデアをきっかけに、現在の姿形につながったようだ。



❖ モーションコンテ

レイチェル本人のみならず、ナゴとギィの表情にも細かい設定が存在する。それだけに、レイチェルのモーションはほかのキャラクター以上に手間がかけられている。



EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）








レイチェルがまぶたを開けると、「また」真っ白な空間。そんな彼女をひとりの少女が見つめている。少女を見て「原罪」を思い出す。レイチェルは知っている、また、繰り返すことを……。

❖ イベント（ストーリーモード）



月光が中庭を照らしている。「また」始まった日常。



謎の影と対峙するレイチェル。その正体はテルミだった。



レイチェルはラグナに改めて問い、そして励ます。



転送装置でココノエの元へ。レイチェルは、ココノエにテルミが現れたことを知らせる。



城へ戻ったレイチェル。ヴァルケンハインがお茶を用意する間に、うたた寝をしてしまう。

❖ 勝利セリフ

ラグナ	その愚鈍さ呆れ返るわね。いつまでも地面を這い回っているがいいわ。
ジン	きれいなお顔が台無しね。でもよく似合ってるからそのままでいたらどうかしら？
ノエル	自分に足りないものがあるからって、うじうじしてかわいがられたいのね。見てられないわ。
テイガー	その大きな体のうち、本当に必要なのって30パーセントくらいじゃないかしら？
タオカカ	随分と元気な子ね、こらナゴ威嚇するのはやめなさい。みっともないわ。
レイチェル	愚かね。
アラクネ	不潔。
ライチ	随分と自分の体に自信があるようね。（……ちっ）
カルル	そんなにそのお人形が大事なら、お家に帰って遊びなさい。壊されないうちにね。
バング	顔に汗が飛び散ったわ……この愚民、痴れ者、類人猿以下。
ハクメン	英雄になれた気分はいかがかしら、一度聞いてみたかったの。
ニュー	あなたの顔は見飽きたわ、いいかげん片割れにすがるのはやめなさい。

❖戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	退屈…／つまらないわ…
立ちリアクション(VSラグナ)	どうしたの死神さん？
しゃがみリアクション	すう……すう……／ふわぁ……
前方ジャンプ	ふっ／んっ
空中ダッシュ	ふん
バックステップ	ふっ
空中バックステップ	ふっ
2段ジャンプ	ふっふっ
ガード(小)	何それ？／無駄よ
ガード(中)	邪魔…／ふーん
ガード(大)	うるさいわよ…／で？
バリア	出直して／愚かね／攻撃なの？／退屈…／無駄よ／きかないわ／意味がないわ／無駄ね
バリア(VSラグナ)	下僕以下だわ
ダメージ(小)	ちょっと／くっ／邪魔よ／むっ
ダメージ(中)	ナゴ！／ねえ／きついのだけど／ちょっと
ダメージ(大)	せまいわ／苦しいわ／なに？／耐えなさい
ダメージ(特大)	何様？／覚えておきなさい／何するの？／埃がつくわ
ガードを崩されたとき	煙いわ…／しっかりして／だらしない…／役立たず
ガードブレイク	役立たず／使えないわ
あおむけダウン起き上がり	ナゴ
前のめりダウン起き上がり	急ぎなさい／起こしなさい
地上きりもみ	あら／あらら
横吹き飛ばしやられ	よっ／ふっ
壁バウンド	あっ／ふー
地面バウンド	もう／なに？
炎やられ	熱いわ／ひどいわ
氷やられ	寒い／冷たいわ
電撃やられ	災難ね／災難ね
毒やられ	毒ね／気分が悪いわ…
上記以外の状態変化のやられ	どうしようかしら？／ふう
体力など吸い取られたとき	うっ／あら
当身を取られたとき	お上手ね／生意気
罠や飛び道具をくらったとき	罠ね／やだわ
カウンターアサルトをくらったとき	あっそう／だから？
バリアバーストをくらったとき	野蛮ね／悪あがきね
ガード弾かれモーション	ギイ？…／だらしない…
地上受身	ふう／ナゴ、来なさい／ナゴ

シチュエーション	ボイス
地上受身(VSラグナ)	ラグナ
空中受身	はっ
空中受身(VSラグナ)	愚かねラグナ…
投げ抜け成功時	余裕ね／練習不足ね／止まってみえるわ／抱きつかないで
相殺時	奇遇ね／あら？
よろけ(くらい)	ふう…／眠いわ
よろけ(復帰)	起きなさい／行くわよ
攻撃(小)	ふん／んっ／さあ／はい
攻撃(中)	風よ／うるさいわね／お受けなさい／イバラよ
攻撃(大)	ナゴ、おやり／恥を知りなさい／お行き／変態
コンボ成功時	どう？／簡単よ／簡単／余裕と言うのよ／余裕ね
投げ(成功)	立場をわきまえなさい／生意気ね
空中投げ(成功)	食べなさい／食事よ
投げ空振り	何それ？／反抗的ね
投げ抜けされたとき	ほめてあげるわ／あら
バリアバースト	まだまだね／退屈すぎ
カウンターアサルト	隙だらけよ／こんなものよ
タイニー・ロベリア(地上A版)	出直してきなさい／最悪
タイニー・ロベリア(地上A版)(VSラグナ)	不様すぎ
タイニー・ロベリア(地上B、C版)	近寄らないで／大砲用意
タイニー・ロベリア(地上B、C版)(VSラグナ)	死んだら？
タイニー・ロベリア(空中A版)	タイニー・ロベリア／はい
タイニー・ロベリア(空中A版)(VSラグナ)	おバカさん
タイニー・ロベリア(空中B、C版)	くらいなさい／行け
タイニー・ロベリア(空中B、C版)(VSラグナ)	ラグナ！
ゲオルグ13世(地上)	ゲオルグ13世／遊んでおいで
ゲオルグ13世(空中)	ゲオルグ／さっさとなさい
インピッシュ・シプソフィラ(地上)	インピッシュ・シプソフィラ／ほら、働くの
インピッシュ・シプソフィラ(地上)(VSラグナ)	勘違いしないでちょうだい
インピッシュ・シプソフィラ(空中)	翻弄されなさい／目障りね
インピッシュ・シプソフィラ(空中)(VSラグナ)	だらしないのね
ソード・アイリス	ソード・アイリス／跪け(ひざまずけ)
バーデン・バーデン・リリー(地上)	バーデン・バーデン・リリー／来たれ雷よ
バーデン・バーデン・リリー(地上)(VSラグナ)	私に跪きなさい、ラグナ
バーデン・バーデン・リリー(空中)	バーデン・バーデン・リリー／懺悔なさい
バーデン・バーデン・リリー(空中)(VSラグナ)	私に跪きなさい、ラグナ
クラウニッシュ・カレンデュラ(始動)	消えて…
クラウニッシュ・カレンデュラ(成功時)	クラウニッシュ・カレンデュラ／これで終焉よ

シチュエーション	ボイス
死亡	つまらない…／ギィ　ナゴ、後でお仕置きよ／飽きちゃったわ…／つまらないわね…
挑発	芸が無いわ／ギィ　お茶の用意を／もう少し楽しませて／何それ？
挑発(VSラグナ)	別に貴方の為にしている訳じゃないわ
勝利	まだやるつもり？／やっても無駄よ／まだ頑張るの？／実力の割に頑張るのね
勝利(VSラグナ)	ラグナ、駄目よそれでは／あなたに言われたくないわ
勝利(決着)	ちっとも楽しめなかったわ／あなた、やる気あるの？／そろそろお茶の時間ね／疲れたわ／また会う事もあるかしら？／それなりに楽しめたわ
時間切れ負け	予定外ね／茶番だわ
登場１	楽しませて頂戴ね／面倒だけど相手してあげるわ
登場２	私が相手するのよ…光栄に思いなさい／準備はできていて？
登場３	ふう、舞踏会にしては
登場３続き	せいぜい退屈させないで頂戴／寂しいところね
対戦前(VSラグナ)	あら？思ったより元気そうね
対戦後(VSラグナ)	不様すぎるわ。生きてて恥ずかしくない？
対戦前(VSノエル)	無駄に元気そうね、いつも眠そうなのに
対戦後(VSノエル)	貴方の生きる価値はそれではないわ…
対戦前(VSニュー)	おいでなさい、お人形さん。相手してあげるわ
対戦後(VSニュー)	悲しいお人形…

ナゴボイス

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	ふわあぁあぁあ〜(大あくび)／ふにゃぁぁおおぅ(大あくび)
前方ジャンプ	ふわあぁ……むむっ(空気を吸い込んで風船になる)
空中ダッシュ	ふおおお(息を吹く)／ぷふー(息を吹く)
2段ジャンプ	ぬん／ぬふぅ
ガード(小)	あん／あはん
ガード(中)	おほおうっ！／ぬふわっ！
ガード(大)	ぬふうん(Mっぽく)／いやん
バリア	あらら／むふふっ／無駄っぽいわ／無駄よぉん
ダメージ(小)	ぬぎゃ！／らめぇぇ／ぐふぉ！／あはん
ダメージ(中)	いやん／むぎゅぺ！／ぶみゃー／この刺激！
ダメージ(大)	ちょっといいかも！／ぷにゃあぁあん！／不思議とやじゃない！／新境地！
ダメージ(特大)	何すんのさあ！／痛いじゃないのよおぉ！／くせになりそう／痛みが快感に！？

シチュエーション	ボイス
ガードを崩されたとき	いやあん／やるねえ／ちょっと〜
あおむけダウン起き上がり	姫様〜……はいっ／姫様のっためならっ
前のめりダウン起き上がり	むにゃわーっ！／あうっん
地上きりもみ	おわわわわ
横吹き飛ばしやられ	いやーん！／いやーっ
壁バウンド	姫様〜／姫様〜
地面バウンド	むぐわっ！
空中きりもみ	目が〜／あ〜れ〜
炎やられ	あっついわん／あつん
氷やられ	つめたいわん／ひやん
電撃やられ	あ゛あ゛あ゛あ゛あ゛／に゛ゃに゛ゃに゛ゃに゛ゃに゛ゃ
毒やられ	おえっ／うぐ……
上記以外の状態変化のやられ	いやん／どうしましょっ
体力など吸い取られたとき	だめん／吸い取っちゃだめえん
罠や飛び道具をくらったとき	いたいわん／いったいじゃないの！

シチュエーション	ボイス
カウンターアサルトをくらったとき	ええ！／そんな！
バリアバーストをくらったとき	いったぁい！／びっくりしたわぁ
地上受身	はぁい♪／どっせい！／おっぎゃあぁあぁあぁあぁあ！／姫さまマジ痛いかも！
空中受身	にゃ／にゃん♪
よろけ(くらい)	天国がみえるわぁん／お花畑が……
よろけ(復帰)	つかぬ間の休息ぅ！／アウチ！
攻撃系	お掃除よん／うふ／じゅる／あら可愛い／いくわよん／はたいちゃう／のひゃひゃ／はあドンドン／いくわよん／ひゃっほぅ／うほ／あらいい男(男限定)／この小娘(女限定)／あ〜ん(口をあける感じ)／にゃむ！／飛ぶわよん／行くわよん
特殊ダメージ系	あぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃ！にゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃぎゃ／しびれる〜〜〜〜〜〜〜／にゃふん／逝くわ〜〜〜〜〜

ギィボイス

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	ふふふ〜ん
ガード(小)	いくッス！／守るっす
ガード(中)	ふぐあ！／ガードっす！
ガード(大)	のわっふ！／少し痛いっす！
バリア	余裕っす／いけるッス！／いい感じっす／キタコレっす！

シチュエーション	ボイス
ガードを崩されたとき	むわん！／ふぎゃあ／ありゃ！／ひぎっ！
壁バウンド	むぎゅ！／むぎゃ！
空中きりもみ	あううううう／あうあ〜
上記以外の状態変化のやられ	酷い目にあったっす／かんべんっす
攻撃系	いくッス！／頑張るっす！／おりゃ！／ちりゃあ！／ちぇすと〜／せいやっす／えっへん／姫様〜

シチュエーション	ボイス
特殊ダメージ系	マジっすか！／痛いっす！／かんべんす！ひえぇぇ／ぎゃあぁあぁあぁあ！／ひえぇえぇえぇ／御先祖様が見えたっす…／お花畑が…／あぁぁぁぁ〜／これはヤバいっす！／マジ、死ぬっす…／ぎぎぎぎぎぎぎぎ〜
特殊台詞	姫様！／姫様〜／姫様ぁん／死ぬ死ぬマジ死ぬっす／お茶お持ちしまっす！／お待ちください〜っす

title

Endless Waltz

レイチェル＝アルカード



Rachel = Alucard

文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）

カップとソーサーが触れ合う音が真っ赤な薔薇を敷き詰めた中庭（ガーデン）に響いた。

空はとうに帳を降ろし、星が冷たい炎を灯す時分。傍らには長い顎鬚をたくわえた初老の執事が静かに佇んでいる。さらにその隣には一匹の蝙蝠（こうもり）と大きな黒猫が身を寄せ合って呑気な寝息を立てていた。

いつも変わらないレイチェルのティータイム。

白雪のような肌。美しい金髪。紅い双眸。レイチェル＝アルカードは人形のような美しさを持つ少女だった。

彼女が常に身に纏う衣服は黒。白い肌に相反し、見事なコントラストを奏で、彼女の優美さをより際立たせていた。一見、貴族の令嬢のような風貌である彼女は、既に数百年の時を生き続けるヴァンパイアである。広大な土地に構えられた巨大な居城を持つアルカード家はヴァンパイア血族の名門であり　彼女はその現当主であった。

当主とはいっても、この城の住人はレイチェルを除いて執事のヴァルケンハイン、蝙蝠のギィ　そして黒猫のナゴの四人（？）しかいなかった。

温かな紅茶で口を湿らし、一息ついて星が散りばめられた空を見上げる。レイチェルはただ静かに待っていた。彼と出会う時を。それがレイチェルの日常。繰り返される彼女の日常だった。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

「行くわよ」

のんびり眠っているギィとナゴを靴のかかとで蹴飛ばして起こす。驚いて飛び起き、蹴られたことに不平をもらす二匹の抗議をレイチェルは意にも介さない。さらに２匹の頬を抓（つね）り　引っ張り上げた。二匹は大きな悲鳴を上げ　大大慌てで準備を始めた。

慌ただしい二匹をよそに、レイチェルは傍らに控える執事のヴァルケンハインを見やった。ヴァルケンハインはレイチェルの目から気持ちを読み取ったようで、少し間をおいた後、穏やかな声で「お気をつけて」とごくごく短い言葉を紡いだ。

優雅にゆったりと腰を据え、衣服を整え、意識を強め影から影からの流れに調和させる。レイチェルがそっと何かを呟くと、その姿がゆっくりと闇に溶け始める。ヴァルケンハインは無言のまま一礼して、消えゆく主――レイチェルを静かに見送った。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

闇を抜けた先では針のような雨が降っていた。眼前に広がるのは凄惨な風景。元は美しい木や草花で囲まれていたであろう教会は跡形もなく崩れ落ち、周囲のものは残らず焼き尽くされ、焦げた匂いだけが辺りに充満していた。

その視線の先、崩れた教会の前に一人の少年がいた。膝をついて右肩を抑え、声にならない声で懸命に何かを叫び続けていた。

「みっともないわね」

レイチェルは音も立てずに少年の傍へ近付き、うずくまる少年を見下ろして呟いた。

驚いた少年がハッと顔を上げた。翡翠のような少年の瞳がレイチェルを睨みつける。

レイチェルは表情ひとつ変えずにその少年をしばらく見つめていたが、やがて崩れた教会へ目を向けた。

観察するかのように教会と周辺の地面一帯を見回した後、レイチェルは優雅に右手を胸の高さまであげた。白魚のような指を輪を描くように宙に滑らせ、そっと掌を開く。すると掌から透き通った光の雫が一滴、地面に零れ落ちた。雫（しずく）が地面に落ちた瞬間、その場を中心として地面に十字の青い光の筋が走る。

その青い光は瞬く間に魔方陣を描き出す。何かの紋章を象ったような魔方陣が完成するや否や、一帯の地面がまるで抜け落ちるかのように崩壊を始めた。

何が起こったか判らず　辺りを見渡そうとした少年。だが、声を出す暇もなく、穴に飲み込まれていく。

宙に浮かび、その様子を見下ろすレイチェル。ほんの一瞬、二人の視線が交錯した。

やがてあたりが驚くほど静まり返った。時折、石の破片が転がり落ちるような音だけが聞こえる。

一瞬の間に地下まで急降下したレイチェルが、まるで水を含んだ綿布のように横たわって動かなくなった少年の姿を暗闇の中から見つめる。

ややあって、息絶えたかのように思えた少年が鉛のように重い動きで起き上がった。左腕で体を支え、力なく咳をする。口から鮮血が飛び散った。

少年が再び仰向けに倒れた。荒い息をすると喉が鳴る。長くは保たないように見えた。

「存外、だらしないわね……」

レイチェルは呟いた。少年は辛うじて視線をレイチェルに向けるのがやっとのようだった。涙も気力も、何もかもが尽き果てたようだった。まるで死に場所を探すように、目を周囲に走らせる。

「助かりたい？　なら、出血大サービスで吸血してあげてもいいわよ？」

レイチェルはそう言ってから「しまった」という表情を浮かべ、頬を赤らめた。

そして再び、静かに少年を見下ろす。

何時の間にか、雨は止んだようだ。空の大半を雲が覆いながらも、その僅かな隙間から光がのぞいていた。

僅かな光が少年の虚ろな瞳を照らし出した。透き通る翡翠のように美しかった少年の右目は、鮮血のような赤に染まっていた。

「死にたくないなら、立ち上がりなさい……」

ふと、少年の視線が止まった。何かを見つけたようだった。少年が最後の力を振り絞るようにして必死に壁際までめがけ這いずり寄っていく。歯を食いしばり　残った左腕でだけで体を引きずる。

壁際までたどりついた少年は、赤く染まった右目だけを見開いて壁を見据えた。

そこには壁から剥き出した不可思議な物体があった。まるで艶のない黒曜石のような真っ黒い岩。

人のような形をしている。だが、首から上だけがない。不気味さ感じる異常な造形のその岩に、少年は全く臆することもなく、引き寄せられて行く。そして、傷だらけの左腕で岩に触れた。

その瞬間、岩が鼓動を打ったがのように震え出した。岩が砂のように崩れ去ると、続いて凄まじい勢いで漆黒の煙を吐き出した。黒い煙は一瞬にして闇となり　少年を飲み込む。

そこまでを見届けたレイチェルはその場を立ち去った。

「姫様ぁ、最後まで見ていかなくていいのかい？」

黒猫のナゴが怪訝な顔をして尋ねる。だが、レイチェルは答えない。

「そそそ、そうっすヨ！　姫様！　姫様はあいつの、ぴぎゃっ！！」

騒ぎ出したギィを無言で殴り飛ばし、レイチェルは頭を振って呟いた。

「……皮肉なものね」

あいつにはきっと自分が「死神」に見えたのだろう。

レイチェルがナゴに腰掛け目を瞑る。そして、闇へと溶けていった。

程なくして、闇が晴れた。そこにはその場に立ち尽くす少年の姿があった。

少年が息を長く長く吐き、そして吸い込んだ。少年の体には失ったはずの右腕が戻っていた。

だが、その漆黒（いろ）は――不気味なあの岩と同じで。

その形状（カタチ）は――血の通わぬ悪魔（ハーデス）の腕、そのものだった。



Arakune

アラクネ

CV：疋田高志

人間のなれの果て。かつて彼は第七機関の研究者であったが、「境界」に手を出したため異形となった。本能的にラグナの持つ「蒼の魔導書」を欲し、行動している。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



PROFILE

身長	20～200cm
体重	5～1000kg
誕生日	不明
血液型	不明
出身地	不明
趣味	不明
大切なもの	知識
嫌いなもの	無知

バックボーン

無数の蟲を体内に宿す　魔道の探求者。現在はカグツチの地下廃棄施設に住み着いている。自身の存在を維持するために、大量の生命力を必要とすることから、人間やカカ族を襲っていた。だが、あるとき今までとは比にならない力を感知し、動き出す。

性格

理念や価値観が人間とは大きくかけ離れており、その言動の意味を察することは困難である。だが、行動の目的は知識を得るということに集約されているようだ。

❖ メインビジュアル

魔を凝縮したかのようなアラクネのメインビジュアル。常に身体が不定形に歪み続けるという不気味さと、ユニークな仮面のミスマッチが印象的だ。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

なぜか社内で大人気のアラクネさんです。元々のデザインは体中にベルトを巻き付けていましたが、不定形な形にしたかったため、今の姿形に落ち着きました。そして、彼の最大の特徴(?)といえる顔ですが、一度見たら絶対に忘れられないようなものを意識してデザインしています。あとは「蟲」ですね。これもいろんな意味で凶悪でした。最初のアイデアスケッチはモザイクが必要なレベルだったんですよ。[森]

声優・ボイスについて

アラクネの中の人は疋田さんです。アラクネのセリフは彼を象徴するかのように"虫食い"になっていますが、このセリフをすべて覚えてきてくれた疋田さんには大感謝です。コンシューマ版ではほかにも声を当ててもらっているので、疋田さんの素の声を聞くチャンスです。どの声を当てているかは、皆様の耳で確かめてください！[森]

❖ アバター(ストーリーモード)

仮面は変わらないものの、シチュエーションに応じてさまざまな形に変化するアラクネのアバター。やられ時のものはどこか寂しげな様子が伝わってくる。



▌通常時



▌構え時



▌やられ時

❖ ゲームグラフィック

アラクネの異形な姿が描かれた各種ポーズグラフィック。もちろん、攻撃や防御といった、その他のアクションにも個性的なグラフィックが用意されている。



▌立ち



▌ジャンプ



▌しゃがみ

❖ 紋章

「アラクネ」とはギリシャ語で「蜘蛛」を意味している。そのため、彼の紋章は蜘蛛をモチーフにした節足動物をあしらったデザインに仕上げられている。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

❖ キャラクター設定

決定稿とは手の形状が異なっている、旧メインビジュアル。注目は多数残されている蟲たちのスケッチ。まるで実在するかのように、生態や特徴が詳しく設定されている。

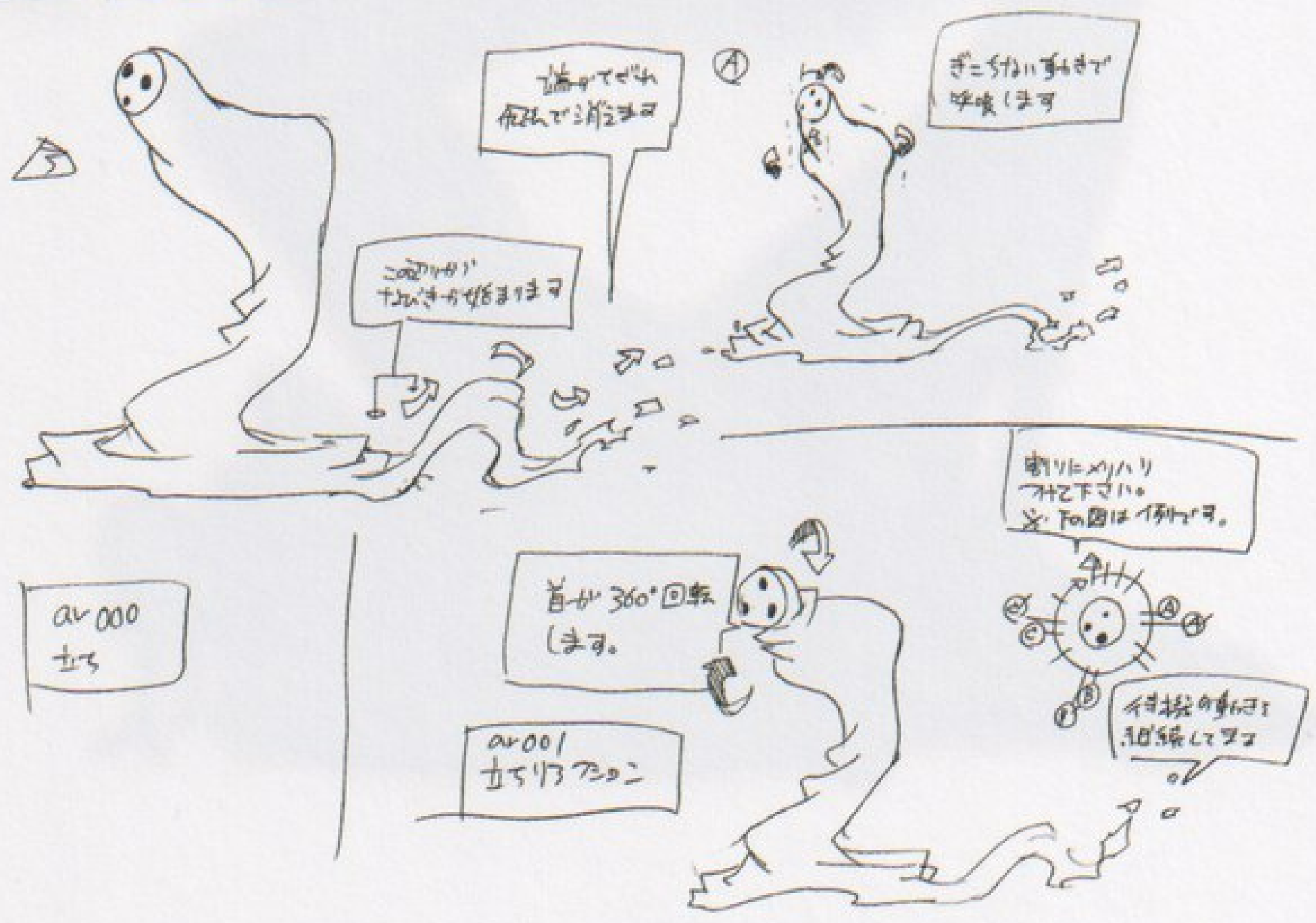
▌旧メインビジュアル



▌設定：基本アクション1

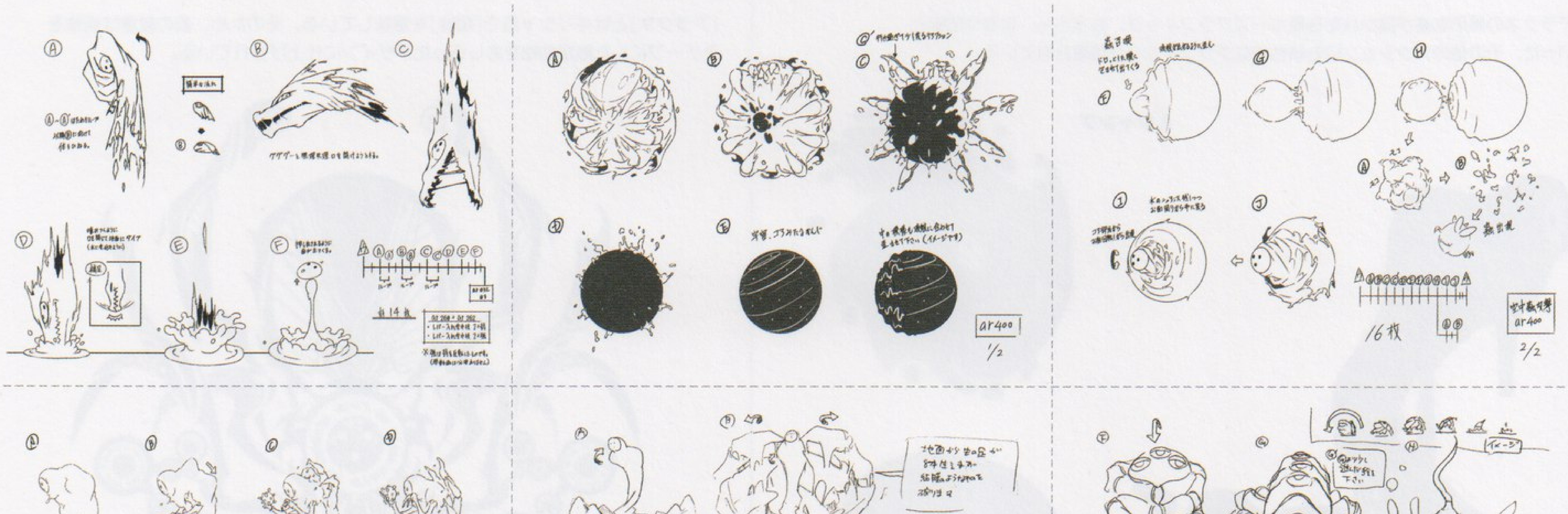


▌設定：基本アクション2



❖ モーションコンテ

ゲル状の流動物を思わせるように姿形を変えるアラクネのアクション。人間のなれの果てというよりも、クリーチャーをイメージさせるおどろおどろしい動きが多い。



設定：蟲

蟲1　きのこつのむし
本体から分離して　小走りしますが、すぐ転びます。
転ぶと破裂します。



蟲2　いぬまん改
本体から離れた地面の下から出現します。
4方向に口が開いた状態で出てきて、得物がかかると口を閉じます。
得物を飲み込んだら地面にもぐってしまいます。



蟲3　エジプト胴長くね虫
アラクネの上半身あたりから頭が、
腰あたりからしっぽが出てきます。
上に向かって伸びます。



蟲4
つながって伸びてきます。ちぎれても子供分裂して元の長さになります。



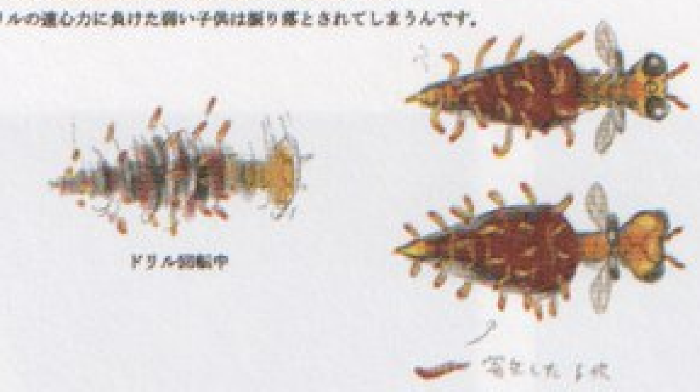
蟲5
頭突きや噛み付きをする蟲です。
怪我をしているので気が立っています。アラクネにもかみつきます。



蟲6　平安京
刺したり、乳房のような部分から毒液を噴射したりします。エロカワイイです。



蟲7　蜂ドリル
大きなお腹に自分の子供を寄生させています。
ドリルな回転をしながらアラクネの体をつきやぶって飛び出します。
寄生した子供は頭を親の体に突っ込んで中身を食べます。
ドリルの遠心力に負けた弱い子供は振り落とされてしまうんです。



蟲8　ないぞう3兄弟
本当は4姉妹です。
鎌のあるのが長女で、他の3人が鞭のような触手を器用につかってそれを投げます。
相手に当たるとその反動でまたちぢみますが、何にも当たらずに伸びきってしまうと下におちてしまいます。
落ちた長女をあわてて引き戻すしぐさは、この世のものとは思えない愛らしさだといいます。



蟲9　サキヌマドクタラシ
ほおずきのようなものが開くと、中にある口から大量の毒液を吐き出します。
毒液が飛び散った床はドロドロに溶けて、あたりは毒ガスが充満して、相手は死ぬ。あと滑る。



蟲10　ヒラヌル
アラクネが口（？）から水の固まりのようなものを吐き出すと、それは空中で傘のように開き、
ふわりと舞い、ゆっくりと落下します。
傘の内側にはするどい歯がびっしりと生えていて、それにさわると全身の血が吸われてしまいます。
血を吸うと赤くなって、アラクネがそれを取ると体力が回復します。



蟲11　あかじた
巨大で真っ赤な色をしたムカデのようなものが伸びるにつれて、アラクネの身長はみるみる縮んでいくと言われています。



蟲12　にく坊
アラクネの下半身から飛び出す坊や。
相手をふっとばします。



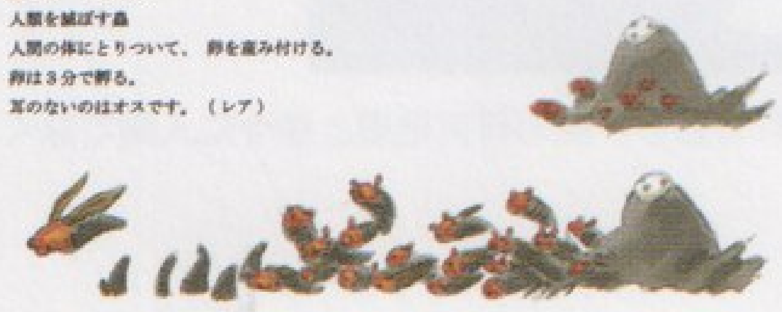
蟲13　ぶくぶくストロー
アラクネの下半身からツタのようなものがのびて地面に張り付く。
ツタからはゼリー状の泡がぶくぶくと出てとてもかわいい。



蟲14　きんこちゃん
お腹ぜんたいが消化器になっている虫
もむとドロドロに溶けるとか溶けないとか。



蟲15　ヒゾムシ
人間を滅ぼす蟲
人間の体にとりついて、卵を産み付ける。
卵は3分で孵る。
耳のないのはオスです。（レア）



蟲16　ちうぴか
電気ウミウシ
伸びたツノにさわると、電気がながれたようにしびれる。
本当は電気ではなく、細胞からとびだす無数の針で毒がまわるからだといわれています。



蟲17　つかんで吸血
太くて一本のやつ
細くてからみつくやつ

つかまれると死ぬまではなれません



蟲18　ゲッボイド
ゲボボ魔獣の一種
空中で毒ガスを撒き散らす。
その際、なんともいえない
いやな音を出す。
そう、とてもいやな音を。



蟲19　地底人ギューン
ギューンは地底人なので、日光に当たると血を吐き、
目が飛び出す。
アラクネはそんな彼に
容赦しないという。



蟲20　コモポン（学名 comopong）
コモポン自体には害はないが、なでてはいけない。
なでると体が裂け出し、中から猛毒のヒメダニがぼろぼろとでてくるからだ。
ヒメダニは次の宿主であるアラクネを目指して移動するので、
アラクネとヒメダニの間にいると死ぬ。



蟲21　オナガダニ
シークレットブーツ的な蟲
アラクネはこの蟲を自分の足のようにつかってすばやく移動したりします。
とびだす瞬間は当たり判定があると言い伝えられています。



蟲22　おはぐろべったり
おはぐろというものがあったといいます。



蟲23　はさみ虫
2匹で一対の蟲。
せんたくものがずれないようにしたりします。
頭をガブリとやられる



蟲24　ウノー　サノー
情熱的なウノーと、冷静沈着なサノー
ふたりはなかよし（ビッグ・ハグ）
風船のようにふくらみながら地面からとうじょう！



蟲25　つのだし
4パターンかんがえてみました。



蟲26　ぴょん吉（そこつぼ）
つぼの中に内臓がつまっている。
生前は有名な医者でした。



蟲27　メダマン
のびちぢみしたり、まるくなったり、顔をなめたりします。
弱点は目



蟲28　ターターさん
高度な知能の持ち主。人類の文明はこのターターさんがつくったといわれる。





蟲29
その名を口にすることも禁じられた存在。
陰陽師・蘆屋道満がコドク秘術によりつくりだした蟲。封印が解けかけている。

蟲30　けつでっか
巨大な赤ちゃんには口がないので、下半身のクモから栄養をもらっています。
赤ちゃんとクモは仲があまりよくないです。
なぜなら、お互いが自分のことしか考えていないからです。



蟲31　ほてい袋
ほてい袋はなんでも飲み込んでしまいます。
主に蟲がはいっていますが、ときどきファンシーグッズが入っていることがあります。
これは「ファンシーぶくろ☆」と呼ばれ、地元の人たちに親しまれています。



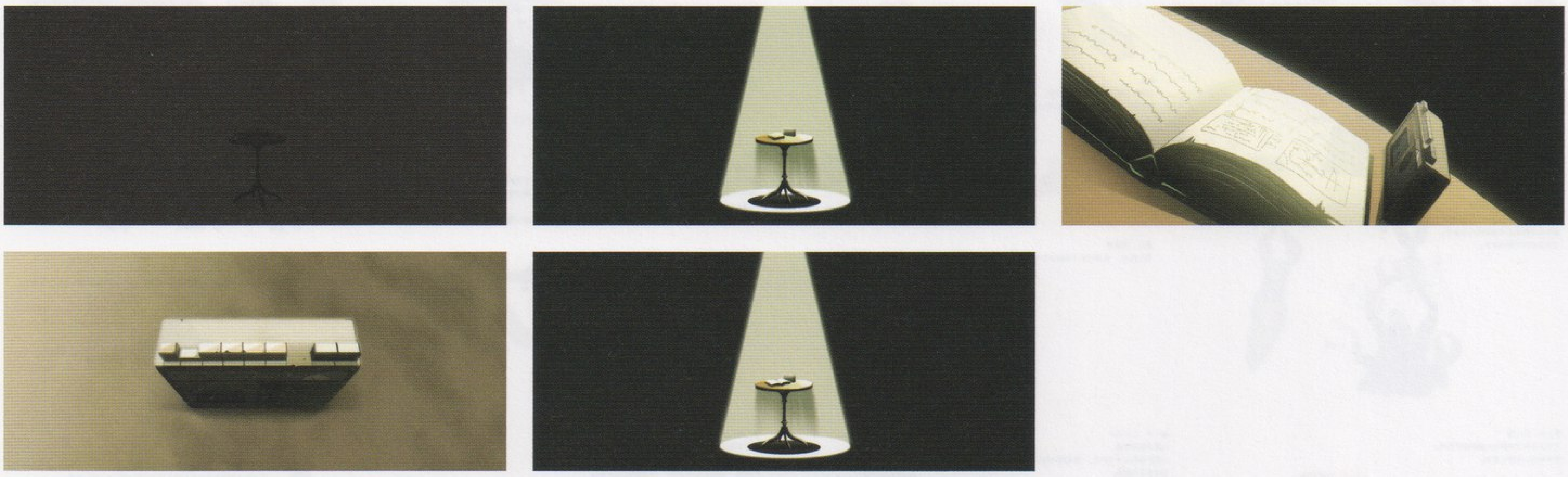
❖ キャラクター案

「ファントム」と名付けられたアラクネの原案。身体にはベルトが巻き付けられており、さらに蟲をはじめとする多様な生き物がカオティックに混ざり合っている。



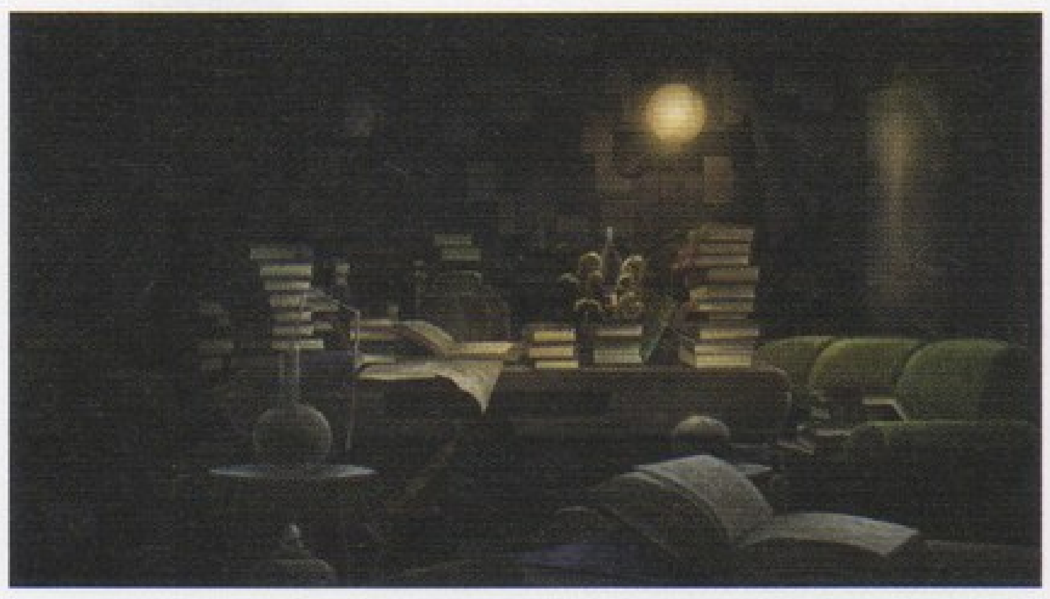
EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）



ライトアップされるテーブル。その上には人間だったアラクネが残した手記とテープレコーダーが置かれており、彼の研究結果と徐々に人間でなくなっていく様子が残されていた。

❖ イベント（ストーリーモード）



アラクネの研究室。部屋は書物で埋め尽くされている。



吸収したラグナをハクメンに引きずり出されてしまう。



浪人街をうろついていたところ、賞金首のアラクネだと気づいたバングに勝負を挑まれる。



ラグナを再び吸収しようとしていると、そこにただならぬ気配を発したニューが現れる。



ハクメンに敗れたアラクネ。崩れゆくアラクネを抱き、ライチがただ泣いている。

❖ 勝利セリフ

ラグナ	そ　真理　してまたひとつ　過程。(それこそ真理そしてまたひとつの過程。)
ジン	もっと恐れ　愛す　いい憎　しまえ！こ　狭間の中　永　に感情崩れ去　し　い永遠に永遠に。(もっと恐れるがいい愛するがいい憎んでしまえ！この狭間の中で永遠に感情で崩れ去ってしまうがいい永遠に永遠に。)
ノエル	キサマ　蒼いの　白いの　よく　からないな　(キサマは蒼いのか白いのかよくわからないな……。)
テイガー	キサマ　所詮　あいつの玩弄物。(キサマも所詮、あいつの玩弄物。)
タオカカ	おとなしくして　ば、淀　闇　でゆっくり　にも　かされず溶けることがで　(おとなしくしていれば、淀む闇の中でゆっくりと何者にも動かされず溶けることができたのに。)
レイチェル	キサマ　世界　いさ　か広いよう　他の　に　てはな、キヒヒッ。(キサマの世界はいささか広いようだな。他の奴らに比べてはな、キヒヒッ。)
アラクネ	ワレ　既　ワレ　捕食　必　などなし。(ワレは既にワレだ。捕食の必要などなし。)
ライチ	な　哀し　なぜ哀　む　な　憂う？わか　ない　わから　葉が消失して　く　(なぜ哀しい……なぜ哀しむ？なぜ憂う？わからない、わからない、言葉が消失していく……。)
カルル	子供か　子供　蟲が好き　？食べる　い、おいしい　ほら　さあ。(子供か……子供は蟲が好きなんだろ？食べるがいい、おいしいから。ほら、さあ。)
バング	ほう　それ　神　刃　か　し　し早い　(ほう……それは神の刃なのか……しかし早いな。)
ハクメン	ああああああ　キサ　など　価値がない価値がない価値がない価値がない価値がない価値がない価値がない(ああああああ！キサマなど価値がない価値がない価値がない価値がない価値がない価値がない価値がない)
ニュー	蒼　蒼を　蒼を　くだ　い　どうか　は。(蒼……蒼を……蒼を……ください……どうか……僕は……。)

❖ 戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	僕はちがうぞ僕は違うぞ僕はちがうぞ……／なぜやつらはわかろうとしない、ぼくらは監視されているのに／魔素は……キサマらが思っているようなものではないぞ／キヒヒヒヒヒヒ！アハァアハァアハァ(笑い声)
前方ジャンプ	うっ／めぶ
バックステップ	ぎ／ぐ
空中バックステップ	げ／ヴォ
2段ジャンプ	が／あっ
ガード(小)	きっ／ぐっ
ガード(中)	ぐうっ／ヴウっ
ガード(大)	むだだ／きひひひひぃ
バリア	きゃはあ／なにを　している／いぃぃ！／くはっは
ダメージ(小)	ぐぶっ／ググっ／うぇぐっ／キサマ
ダメージ(中)	ヴごおお／なにを／ゲヴァ／アガガガ
ダメージ(大)	ぐばあああ／グヴウウウ／めぶるうぅぅぅ／愚劣！
ダメージ(特大)	ぐぉげえええええ／ああああああああ／いぎひひひひ／なにをなにをなにをなにを！！！！
ガードを崩されたとき	キサマキサマァ！／化膿菌がぁ！／膿ががああがあが／うぐおおおおおお
ガードブレイク	ひきまわしてくれる／モノクロになれ
あおむけダウン起き上がり	やれやれだ／うひひひひ
前のめりダウン起き上がり	こぼれるこぼれるこぼれる……／知識が叡智が情報が記憶が脳髄が
地上きりもみ	ねじれる／ぐぱっぽ
壁バウンド	うべっ／うぎいいい
地面バウンド	ごぴゅー／べちゃ
空中きりもみ	ねじれアラクネができる／うぉぉい
炎やられ	けひひ境界を越えたワレにこのやうななまぬるい臨界点　ひぎい／蒸発
氷やられ	凝固凝固凝固アモルファス無理無理無駄無駄うひひひ　ひぎい／冷凍
電撃やられ	わべべべべべべべ／ふぃらめんとっ
毒やられ	うえ　ごぼ　うげ　うげ／回復するわけないだろ？
上記以外の状態変化のやられ	内臓がやめろ脾臓が／賞味期限あやうし
体力など吸い取られたとき	喰らえ喰らえ／物好きだな！
当身を取られたとき	なまいきだ！／ねるねる
罠や飛び道具をくらったとき	うけけけけけ／斥力か
カウンターアサルトをくらったとき	境界に入るな！／くるなくるなくるな
バリアバーストをくらったとき	瞬間的な精神の集中によって発生する莫大な魔素の暴発か！？／たすけて
ガード弾かれモーション	予想外／ふざけるな
地上受身	きぇええへあはははははは／無駄の極地！／値しないぞ！／なにも、つながらない！
空中受身	ぐぱっ／キシャー！／かははははは／ぱぴよん／キヒヒ！／こんな　ものか
投げ抜け成功時	粗悪品／たやすい／ひやっはぁ！／門の下には何もあるわけがない！
相殺時	ぐぶるあああ／べぎょ！
よろけ(くらい)	うぐ…あ…／そんな…まだ…
よろけ(復帰)	ははは／と、思ったかあ！
攻撃(小)	げぶ／ぐえ／ヴぇっ／あ
攻撃(中)	ふぎいい／ぐげええ／きひいひ／とけろ
攻撃(大)	くされ／まざれ／あはははははは！／おとなしくしろ
攻撃(ドライブ)	どうだ／うつくしい／きろいっ！／そこを右に！
攻撃(特殊)	さあ／使徒よ／喰らうがいい／いけ
コンボ成功時	ふっはっはっ！／あがははは／きぃひいぃぃひひひ／おいで／かみころす　とけてしまえ
コンボ成功時(VSテイガー)	あいつ…あいつめえええ／よぶな／脳髄がとける
コンボ成功時(VSライチ)	らい…／うう　ああ…／みえない　なにも
投げ(成功)	さあ…喰らえ喰らえ／食べてしまいたい
空中投げ(成功)	きゃひぃ！／はぐぐぐぐぅ
投げ空振り	ぐぴゃ！／なぜ…だ！？
投げ抜けされたとき	ぐぞう…／きいいいいい
バリアバースト	今際の言葉を！！／あああああああああ
カウンターアサルト	脇があいているぞ／くたばれえぇ
ゼロベクトル	来い…／しょうかん…
PならばQ	くかかかか／ワレ　ココ　キャキャキャ
y.トゥーダッシュ	輪リンりん／シャッ！
fマルg(その1)	きょうかい…クル…クル／みんな　きえてしまえばいいのに
fマルg(その2)	くききき…堕ちろ／ひゃひゃ
fインバース	蟲よ高まれ…／ぜんぶ　くずれてしまえばいいのに
n無限大	イノチ　ム　シ　チシキ　ノ　ウズ／すべてここにかえればいいのに
特殊	行け…／とべとべとべ／這え…／だまされろ／進め…／すめすめすめ／きけけけけ／きえるきえるきえる
死亡	きひえええええええええ！／これはゆめなのかはやくはやくはやくはやく／あああああああああうああああぐあ／……なぜ、僕は…。
挑発	キサマ　人の　世界しか　しらない／低脳無能役立たず／あはははははは馬鹿があああ！正直微妙っていわれたことないか
勝利	さぁ、はやく、吸収されろ／馬鹿め！無駄なことを！／ほら　あ　あ　あはは／所詮人間が。
勝利(決着)	キヒヒヒヒヒヒヒヒヒ／馬鹿め馬鹿め馬鹿めぇ！／はぁ…はぁ…はぁ…／誰か…伝えてくれ。／キサマキサマキサマいらない／急がないと…追ってくる…
時間切れ負け	そんな　はずが　あああ／なぜだ　りゆう　かいせき　ふのう
登場 1	キサマしっているか
登場 1 続き	少女は黒しか選ばない／暗闇のヴィオラは狂気を慰める
登場 2	どうせ僕もキサマも／ミリアムもかの貴族も
登場 2 続き	無駄だ！無駄だ！無駄だああはははは。／領域では取るに足らぬ骸にすぎない
対戦前(VSラグナ)	蒼を！蒼をよこせえぇ！
対戦後(VSラグナ)	キサマも　いっそ　狂気に　し　ばいいのに
対戦前(VSタオカカ)	いらない　いらない
対戦後(VSタオカカ)	どうせなら　しぼりとってから
対戦前(VSテイガー)	ぐあ…ぐああああぁ！
対戦後(VSテイガー)	キサマ…キサマは…くああああああ！
対戦前(VSライチ)	うあああ　うああああ
対戦後(VSライチ)	うあああああああああああ！

title

The Diary



文 山中丈嗣、絵 加藤勇樹（アークシステムワークス）

Arakune

1日目
日誌を新調した。何にしても新しいものというのはいい。僕はそこまで几帳面ではないから、終わるにつれて手を抜きがちになりそうだけど。今日は完全に魔素によらない魔素を消滅させるための新しい素粒子の開発という、誰がいいだしたかもよくわからない堂々巡りな議題について話し合う。岩のような顔に囲まれるのも、あの部屋の堅い椅子も苦手だ。その話をしたら彼女はとても笑っていた。そんなにおかしいことだとは思わなかったが、あまりに笑うものだから僕も笑ってしまった。

2日目
今日は彼女が珍しく僕を起こしに来た。僕は朝が弱いから最初は嫌だったんだけど、彼女が手を引くままに E5 室にいった。ここがどうしたんだと聞いたら、彼女はひとつのケースを指差してこの子が……、といった。彼女はこう見えて結構わかりやすい性格をしている。彼女はここの連中を差別したくなかったけど、あれが気に入ってしまったんだなと。どうすることもできないのは僕も彼女もわかっている。僕は彼女をなぐさめたが、寂しそうだった。仕事のほうは順調だ。

5日目
今日は気分がよくない。ここに吐いてすっきりすることにする。どうしてもわかりあえない人間同士がいるとはいうがそれは僕とあの女のことだろう。正直僕はあの女のことが人間として嫌いなわけではない。あの女を人間といっていいものかはわからないが。
世話になっている部分もあるし、あの女のいうことがわからないわけでもないし、立場も考え方もなんとなくわかる。ただ、この部分では絶対に相容れないというか。どうもあの女は常識がなさすぎる。頭がいいというのはいいだろう。よい血筋をもっているというのもいいだろう。ただ、それが故に頑なになりすぎているのではないか。あのように人が持たないものを生まれながらにして身に着けておきながら腐らせて、それを活用する案を他人が提示しても一蹴する。疲れるな。
（一行分、何かを書いて塗りつぶして消した跡がある）

6日目
最近寝ても疲れがとれない。体力疲労も心労もあるんだろう。自分がここへ何をしにきたのかわからなくなるときがあるな。もっと自分を強く持たねば駄目だと思う。気が付くと頼まれごとをこなしているだけの日々が続いていたりして、どうも自由にやっているやつらに対して嫉妬心にしばられる自分がいる。

13日目
少し時間が空いてしまった。できれば毎日つけたいものだ。忙しかったりだとかあの女に胃を痛めたりだとかで、不機嫌になることも多かった。彼女がそのたび、またがんばろうと励ましてくれるのはありがたいけど、どうもな……。どういうわけか彼女はあの女の真下でうまくやっているから。しかし気が滅入るのはよくない。そうなるたび自分がただの人間であるという、いや、そうなんだが、そうじゃないんだと思いたいんだ。だから懸命にやっているつもりなんだが。そこがあの女との違いなんだろう。

14日目
風邪をひいてしまった。彼女が部屋をたずねて色々としてくれた。

32日目
発見をした。劇的なものだったからつい日を忘れて没頭した。既に大体の考えはレポートとしてまとめたが、ここにも軽く書いておこう。現在正体が不明なまま都合よく人間に使われている魔素だが、あれを前時代の御伽噺の実現だの生命力から変換された魔法だのといっているそれは違う。魔素とは
　　　　　　　　　。つまり術式とは我々が研究している
に等しい、そのものだということだ。そう　だから術式を否定しているあの女は知らない。まさかわざわざ　　　　　が　　　　　　　　　　は思うまい。（不自然に文の途中が抜け落ちている）

35日目
なぜわからない、なぜあの女はわからない。自分でいうのもなんだが、これは今までの研究の盲点をつくような発見だ。
天才だとはよくいったものだと今日はつくづく感じた。非常に感じる。まず軽く目を通しただけでまるでごみかなにかにさわったようにつきかえす。まず考えてみようとは思わないのか。可能性を。なぜだ、その可能性を否定する。お前の中に答えがあるのなら示してみればいい。僕がもがいて答えを求めるさまが滑稽だ愚図だ何だというのなら示してみればいい。まずだ、あの変人をなんとかしなければならない。常々感じていたがあの女は変人だ。たとえ部の能力が突出しているからといって天才かもしれないがそれは違う。神だのなんだのいってるくせにあの女じゃだめだ。あの女はだめだ。

36日目
今日はがっかりしてしまった。彼女は真剣に僕の論文を読んでくれたが、うなずいてはくれなかった。あの女ではなく僕が変人なのだろうか。かの昔の学者たちも多くは変人扱いされていた。本当にそういうやつもいれば真理をといているやつもいただろう。僕はまちがっているのか。こんなに証拠があるのに。
（証拠、らしきものをこのページから 10 ページほどにわたって書いているが、何を示しているかはわからない）

42日目
調べていくにつれて驚くことが次々と判明してきた。これは早く皆が知らなければならない。はやくしらなければならないのに、どうやって伝えればいいのかわからない。これは恐るべきことだ。思想じゃない。急がなければならない。見られている、今こうしているあいだも全て変換されている。このゼロの配置が変換されたのが気づいたら僕は消されてしまうのではないだろうか。それならばそれでいい、僕が消えれば僕のことばが正しいということだ。だが変換された箱が全てワンクリックのように消されたら言葉もなくなる。急いでくれ、誰か聞いてくれ。

43日目
大丈夫だ、僕はまだ消されていない。膨大すぎてやつらはきづいていないんだ。
　表に出てはいけないが大丈夫だろう。変換された配置は自動的に制御を免れたりはしない。それはこ

　4ちめ
なぜつかわない、真理に近いのに。近いのに、それを使えば逃げられるかもしれないのに。僕にはできないのに、なぜおまえはしないんだ。管を通るぞ、いつか管を通って通達するぞ。たたくな、うるさいぞ、あれから何年経っている、逃げただろう、それじゃあだめだ、ばかなやつらめ、違う、僕は。いつか下るぞ、下るぞ下るぞ下るぞ奥底の合間をぬって配列が
うるさいぞ
邪魔をするな！

51日目
今日は今一度僕が考えたことを綴ろう。今日は僕はいささか配列の計算をあやぶんでいたから右と右を見落としていたことは重大だった。今は人類が血液のように流れている膨大なそれは青さだから、今僕が説明する。この通りになる。まず抗魔素は、術式兵器と事象だ事象のああ事象を。この　を代償とした非常に危険な青を誰も気づいていないからまず僕が一旦はやるが、いずれはうまく、うまく、やってほしい。慎重にやる　　　　　　　こと　とそれは
意外とだ。術式と間違える。虚空のやつらは術式とまちがえるな。膨大な青と青の　　　　　　はじける、すぅっとなるツトそれは大きい、非常にまれに大きいから気をつけないといけない。近付くと危険だ、だからまずはそれを後ろを抜く。すっと脊髄の近くだ。そこで急ぐと死ぬ、確実に。青を抜き取ったら
　　　　ちゃんとやってほしい。確実にたどりつく。僕は一生懸命説明したんだが、誰も聞かない？のに。だからみんなさっくりと削除されてしまう。さくりださくりさくりといく
さく



Litchi=Faye=Ling

ライチ=フェイ=リン

CV：たかはし智秋

オリエントタウンに暮らす女医。かつて第七機関に所属していたが、親しかった同僚(のちのアラクネ)が異形と化した事件をきっかけに組織を抜け、独自に調査を続けている。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



PROFILE

身長	170cm
体重	58kg
誕生日	7/7
血液型	AB
出身地	上海
趣味	麻雀
大切なもの	髪・ラオチュウ(頭のパンダ)
嫌いなもの	優柔不断な人

バックボーン

カグツチ下層に位置する繁華街、オリエントタウンで医師を勤める女性。医師として、また人々のよき理解者として、この街になくてはならない存在である。彼女もこの街のことが大変気に入っている。本当の目的を忘れてしまいたいほどに。

性格

裏表がなく誰からも好かれる性格。博識で、武術にも精通している。普段は非常に優しく女性らしいのだが、酒が入るとオヤジ化してしまう。

❖ メインビジュアル

艶やかに描かれたライチのメインビジュアル。スリットから伸びた脚と豊満なバスト、さらにはメガネルックと隙のない一枚。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

色っぽく、そして大人の女性をイメージしてデザインしました。きれいなお姉さんは好きですか？　デザイン資料には私服はもちろん、気になるインナー情報も！　無論シルクです。当初のデザインから二転三転しましたが、主な理由は下乳露出だったから……。女性陣の猛反対にあい、あえなくボツとなりました。お酒を飲むと少しオヤジ化する困った性格。一度同席してみたいです。[森]

声優・ボイスについて

ライチのボイスは、キャラクター設定はもちろんのこと、私の個人的な趣味も相まって当初からたかはしさんにやってもらいたい……と願っておりました。ご本人はとても魅力的な方で、ライチ同様でしょうか……収録現場では男性スタッフ一同、本当に目のやり場に困ることも……。たかはしさんごめんなさい。[森]

❖ アバター（ストーリーモード）

豊かな胸元が強調されたセクシーなライチのアバター。ストーリーモードでは、オリエントタウンで医師として働く彼女の私服姿も見られる。



■通常時

■構え時





■やられ時



■私服

❖ ゲームグラフィック

腰を突き出すような挑発的な立ちポーズが印象的。武器である萬天棒の有無によって一部の通常技が変化するため、ライチはグラフィックパターンが非常に多い。



■立ち



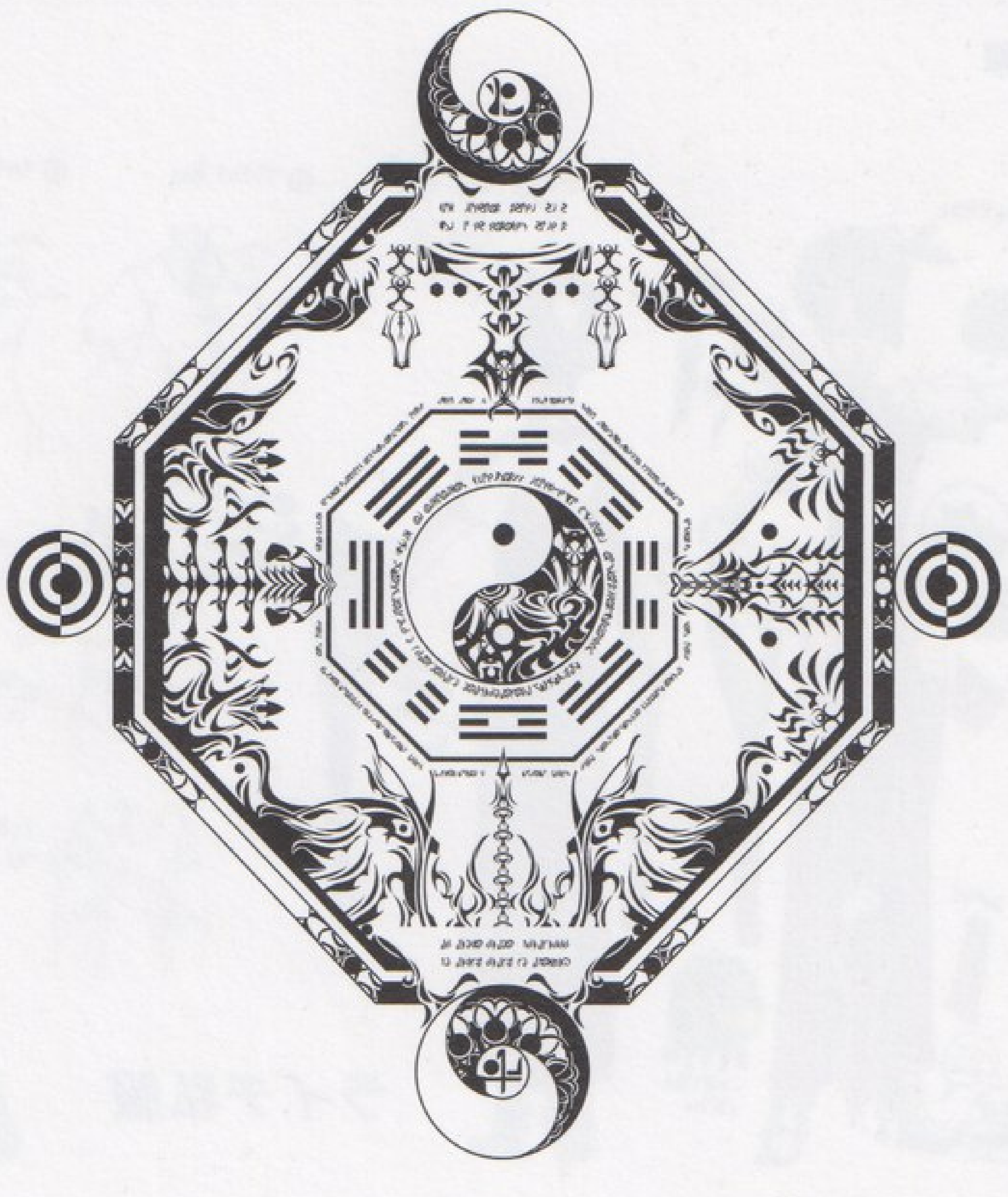
■ジャンプ



■しゃがみ

❖ 紋章

中央に陰陽二元気の太極をあしらったライチの紋章。東西南北にはそれぞれ固有のグラフィックが描かれており、曼荼羅の四門をイメージさせるデザインになっている。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

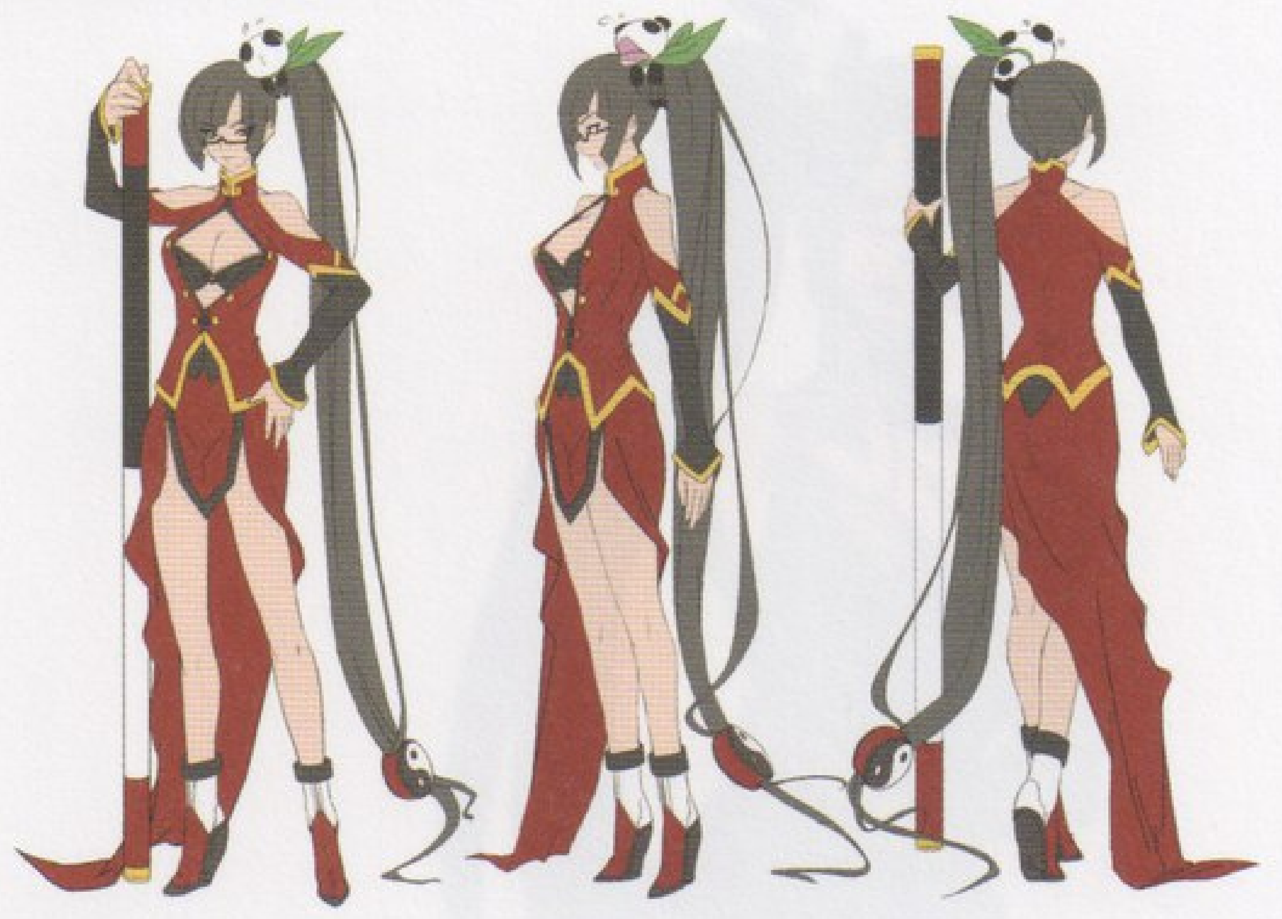
❖ キャラクター設定

開発者のこだわりか、ライチには設定画稿が多数用意されており、インナーにまでスケッチが用意された念の入りよう。勝利時に彼女に背後に現れる龍の細かなディテールにも注目したい。

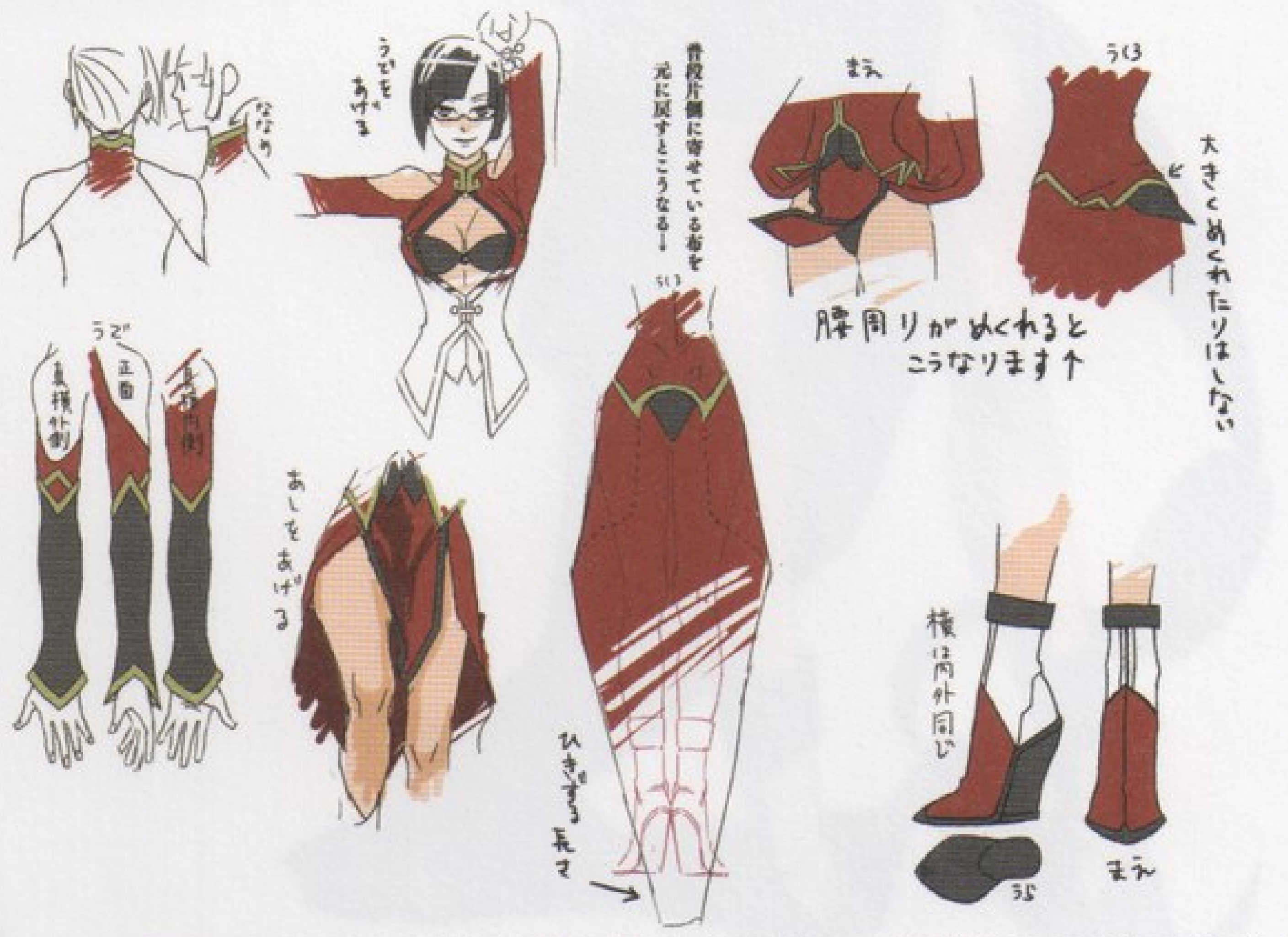
旧メインビジュアル



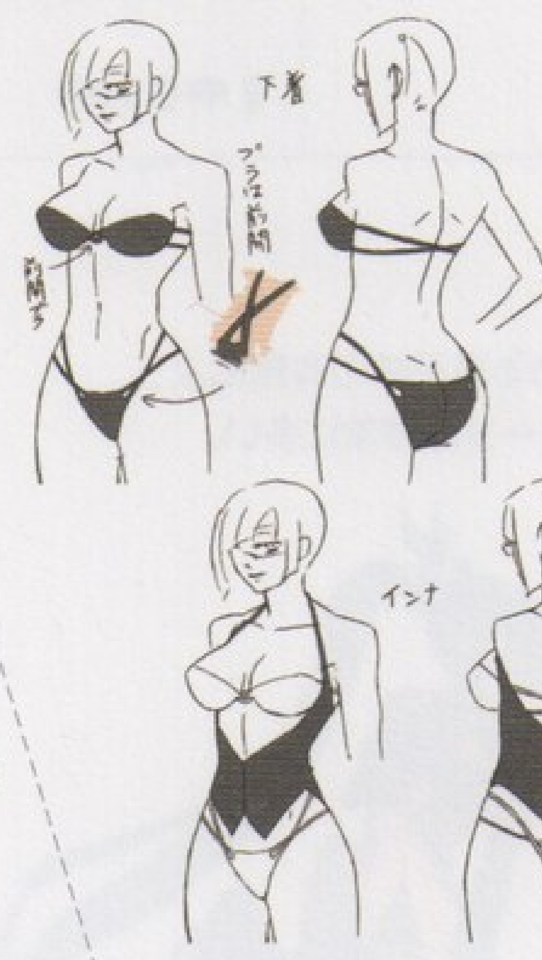
設定：前面／側面／背面



設定：コスチューム



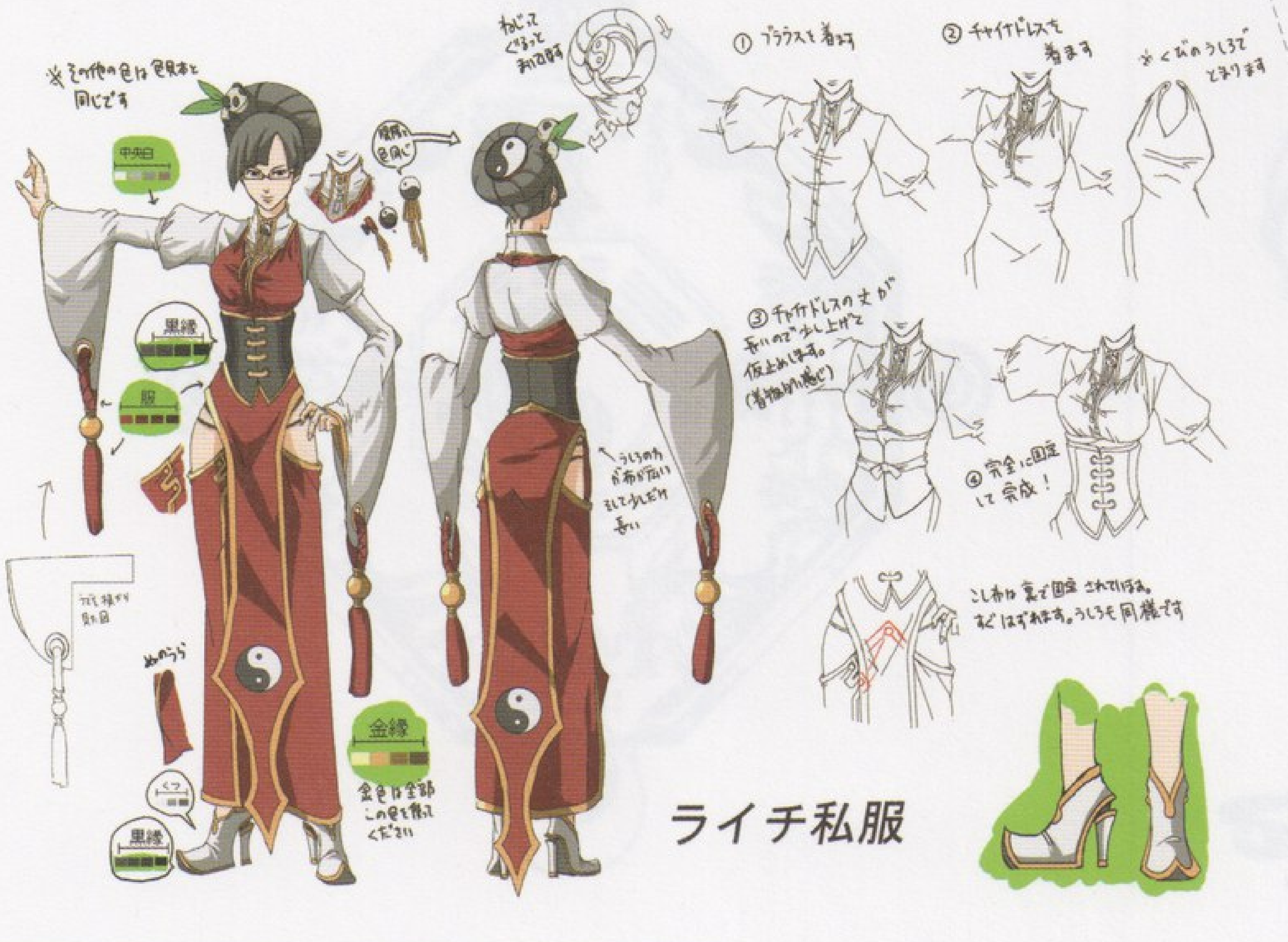
設定：インナー



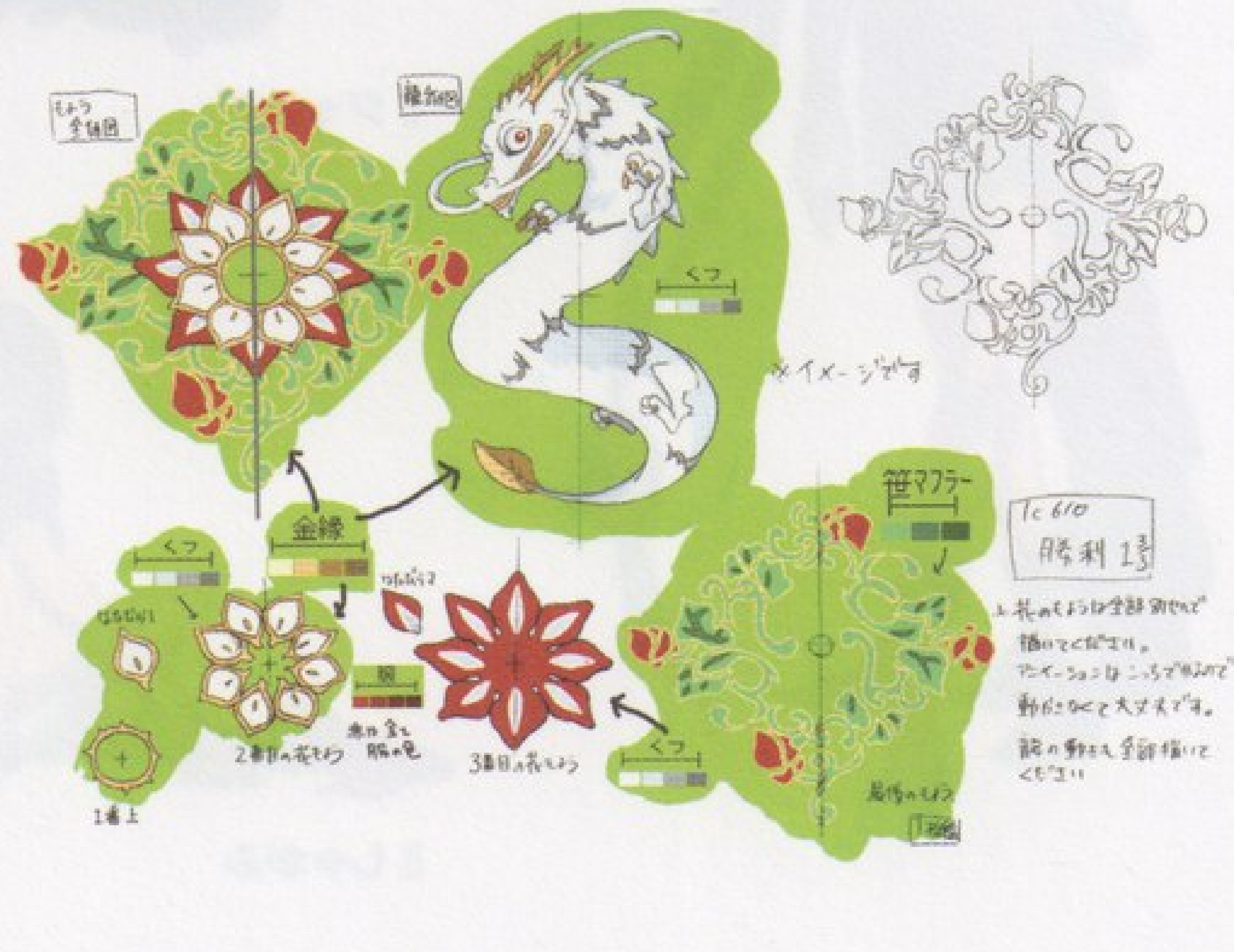
設定：基本アクション



設定：私服



設定：勝利演出



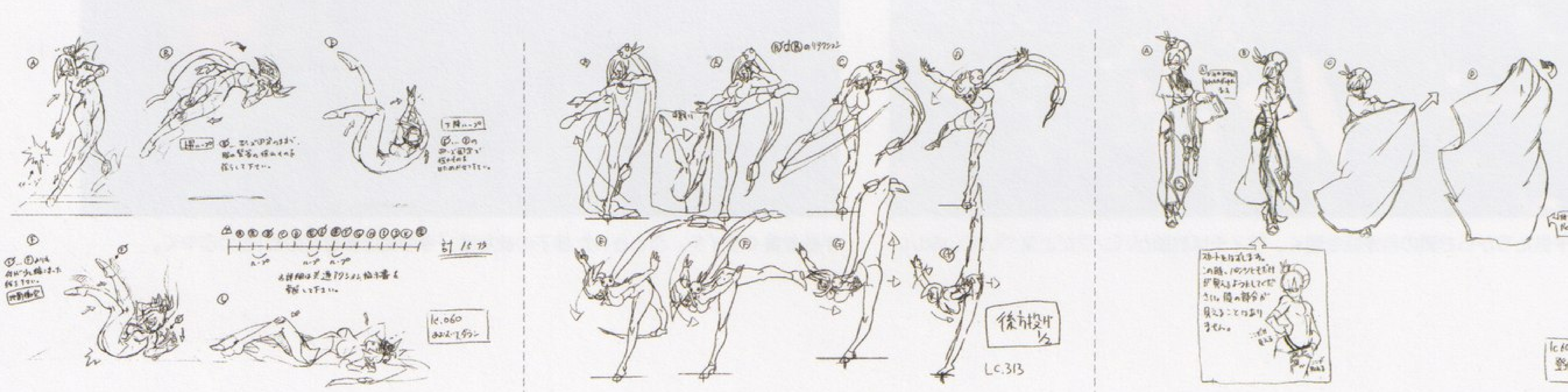
キャラクター案

さまざまなコスチューム案が検討されていたライチの準備稿。医師という設定を反映してか、白衣着用のものもある。下乳を強調したデザインはインパクト抜群だ。



モーションコンテ

すらりと伸びた脚のおかげでアクション映えのするライチ。ダメージリアクションを扱ったコンテにも、色気に対する開発者のこだわりが見てとれる。



EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）







オリエントタウンに住むようになって半年。医師として働くライチは街の人たちに愛されている。しかし、彼女の目的は「彼」を探し出すこと。今日も手がかりを求めて、カカ族の村へ向かう。

❖ イベント（ストーリーモード）



ケガで診療所に運ばれたタオカカとカルルを叱るライチ。



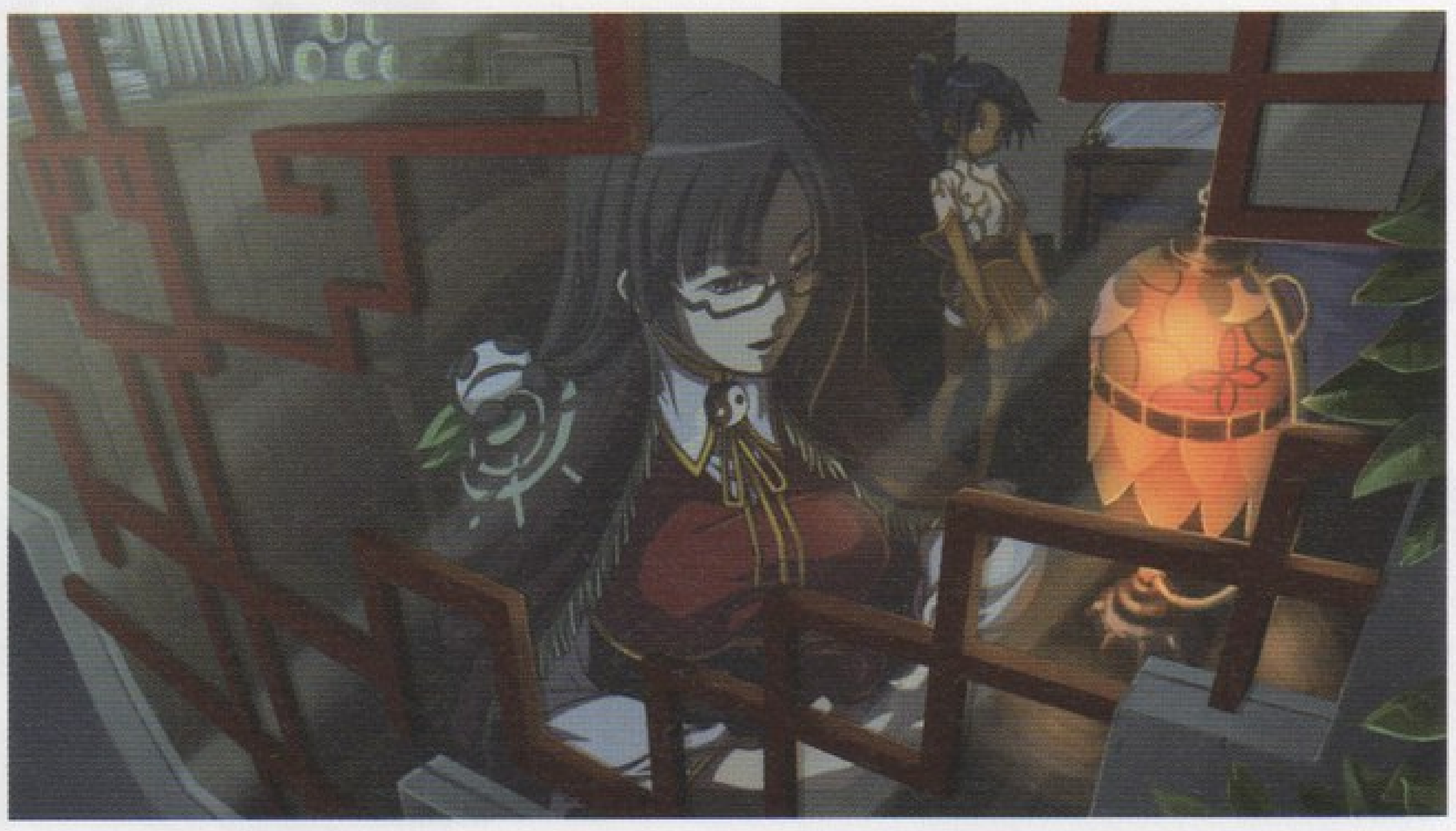
カカ族の長老とのやりとりを終えて帰ろうとするライチに、チビカカたちがじゃれついてくる。



バングを変質者と勘違いし、思いっきり殴り飛ばす。



浪人街で子供たちからお頭の自慢話を聞く。ライチはお頭がバングだと気づいていない。



手紙を書くライチ。ふっきれた様子の彼女は、「今の私は幸せなのね」とつぶやく。

勝利セリフ

ラグナ	ラグナって死神というからどんな化け物かと思っていたら……意外と普通の子？いや、ちょっとかっこいいけど。
ジン	あなた、笑ってみればもっと人気がでるんじゃない？う～ん、でも「その冷徹さがいいっ」なんて人も多いかしら？なんちゃって。
ノエル	おいたは駄目よ？かわいい顔してるんだから。
テイガー	久しぶりね、でも相変わらず紳士的とはいいがたかったわ。もちろん悪いのは私、でも今これをすべきなのも私だけなの……許して。
タオカカ	もう、何度私の胸は肉まんじゃないといったらわかるの？ 見かけるたびに食いつこうとしないでちょうだい。
レイチェル	綺麗なお肌……、お人形さんみたいで羨ましいわ。 お手入れが大変そうだけど。
アラクネ	どうしてあと一撃を加えられなかったの。なぜ、私……。
ライチ	私の姿を真似るのはかまわないけれど、オリエントタウンのみんなを混乱させるようなことはしたらめーよ？
カルル	あなた、その人形は危険よ、今すぐ離れた方がいいわ！あ、待ちなさい！！
バング	ご、ごめんなさい！突然勢いよく出てくるからてっきり暴漢かと思って本気で殴っちゃった、大丈夫？あ～どうしよう、気絶しちゃってる。でも妙に幸せそうな顔だわ。なぜ？
ハクメン	消えてしまった。あの人が私を殺そうと思えばいとも容易かったはず。でも殺気は私に向けられていなかった。彼の目的は何？
ニュー	この女の子は一体、まるで機械のような――。

戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	んふふ、待たせる気？／どうしたの？早くいらっしゃい。
立ちリアクション(VSノエル)	え～と、少尉さんだったかしら？
立ちリアクション(VSタオカカ)	タオったら。
立ちリアクション(VSテイガー)	テイガー…
立ちリアクション(VSアラクネ)	目を覚まして
前方ジャンプ	はっ(軽く)／よっ
空中ダッシュ	ふっ／やっ
バックステップ	たあっ／はいっ
空中バックステップ	とうっ／よっと
ガード(小)	くっ／軽いわよ
ガード(中)	ぐっ／まだまだね
ガード(中)(VSアラクネ)	お願い。
ガード(大)	甘いわ／上手なのね
ガード(大)(VSノエル)	少尉さん
ガード(大)(VSタオカカ)	駄目でしょ？
ガード(大)(VSテイガー)	さすが、重い攻撃ね。
ガード(大)(VSアラクネ)	目を覚まして
バリア	見切った！／そんなもの？／楽勝／そこね！
バリア(VSノエル)	ラオチュウの事？
バリア(VSタオカカ)	応用しなさい／ここは教えたでしょ
バリア(VSテイガー)	もう、無理なのよ…。／博士の手が加わっているだけあるわ。
ダメージ(小)	きゃっ／うっ／あっ…／いやっ
ダメージ(中)	そんな／いやあ／いたい／やめてっ
ダメージ(大)	ちょっと！(少し怒ったように)／きゃああっ／あああっ(色っぽく)／くはぁっ
ダメージ(特大)	あああああっ／きゃああああっ／そんなっ／やめてぇっ
ガードを崩されたとき	えっ！？／あぁっ(色っぽく)／まさかっ／んうっ
ガードブレイク	どうしてっ／強引ね
ガードブレイク(VSテイガー)	テイガー！
あおむけダウン起き上がり	せいやっ／行くわよ
前のめりダウン起き上がり	たあぁっ／まだよっ
地上きりもみ	まだ、だめぇっ…／そんなぁ～
壁バウンド	くあっ／うぐっ
地面バウンド	きゃっ／ったい(痛い)
炎やられ	熱いわ……／髪がこげちゃう
氷やられ	ひゃあっ(かわいく)／冷たっ
電撃やられ	いやあああぁ／しびれちゃう……
毒やられ	くぃ……苦しい……／ああ……息が……
上記以外の状態変化のやられ	だめぇ……／手荒なのね……
体力など吸い取られたとき	んぅっ／えげつないわ
当身を取られたとき	うそっ！？／しまった
罠や飛び道具をくらったとき	仕掛け！？／油断した！
カウンターアサルトをくらったとき	そこ！？／虚をつくなんて！
バリアバーストをくらったとき	きゃあん！／激しいのね……
ガード弾かれモーション	あれっ！？／見切れないっ
地上受身	あら、やるじゃない／やっ／はい！(カンフー風に)／もう少しってところね
地上受身(VSタオカカ)	上手になったわね
地上受身(VSテイガー)	なんて力
地上受身(VSアラクネ)	この力…！？／聞いて！
地上受身(VSバング)	何かいいました？
空中受身	てい！(カンフー風に)／それだけ？(挑戦的に)／ふんっ／悪くないわよ？／それだけじゃ駄目よ(色っぽく)／まだよ……
空中受身(VSタオカカ)	なかなかやるわね！／まだまだね！
空中受身(VSテイガー)	すごい磁力だわ。
空中受身(VSアラクネ)	助けたいの！／これなら！ どうして？
空中受身(VSバング)	さすが正義の味方ね
投げ抜け成功時	隙だらけよ／ていやっ！／ん、甘い！／その手はくらわないわ
相殺時	とう！／たあぁ！
よろけ(くらい)	くっ…あぁぁ(色っぽく)／んっ…もっと優しくして…
よろけ(くらい)(VSアラクネ)	こんなものの…ために。
よろけ(復帰)	大丈夫っ／ふっ！
攻撃(小)	ていっ！／しゅっ！／はっ！／やっ！
攻撃(中)	とうっ！／えいや！／どう？／てぇい！
攻撃(大)	くらいなさい！／はあぁぁあぁ！／ほわっちゃあ！(カンフー風に)／てやあああ！
攻撃(ドライブ)	痛いわよ？／どうかしら？／はいっはいっ！(カンフー風に)／ちぇえええい！
攻撃(ドライブ)(VSテイガー)	あなたにかわせるかしら。
攻撃(特殊)	発動！／設置！／戻ってらっしゃい！／来い！
萬天棒(ダッシュ中戻し)	ラオチュウ！
コンボ成功時	どう？／いい感じね／よしっ！／感じちゃう？／効いたでしょ？／次、いくわよ！
コンボ成功時(VSテイガー)	許して。／もう、戻れないの！／私に任せて欲しいの。
投げ(成功)	いくわよっ／覚悟なさい
空中投げ(成功)	せーのっ／つかまえた！
投げ空振り	えっ！？／あららっ
投げ抜けされたとき	あれぇっ？／まちなさいっ
バリアバースト	はああっ／お仕置きされたいのかしら？
カウンターアサルト	みえみえ(甘く)／手抜いちゃだめよ
一気通貫	通貫ね(イッツーね)／おいで
一気通貫(追加攻撃A)	チー／行くわよ
一気通貫(追加攻撃A続き)	車輪！／せい！
一気通貫(追加攻撃B)	ポン／あら
一気通貫(追加攻撃B続き)	ハイテイ！ よし！
一気通貫(追加攻撃C)	カン／そっちかしら？
一気通貫(追加攻撃C続き)	リンシャン！／てあ！
三元脚・白	白(ハク)
三元脚・發	撥(ハツ)
三元脚・中	中(チュン)
三元脚(白・發・中全て決めた時)	大三元(だいさんげん)
燕返し	燕返し！／ファンパイ！
立直・単騎待ち	はいっ／やぁっ
小手返し(その1)	お願いラオチュウ！／朱雀！
小手返し(その2)	診断が必要ね／青竜！
小手返し(その3)	お姉さんが教えてあげるわ／白虎！
小手返し(その4)	いっくわよ～～～／玄武！
東南西北	覚悟しなさい！／四神烈旋破(ししんれっせんぱ)
緑一色	緑一色(リューイーソー)
大車輪	大車輪(だいしゃりん)
国士無双	国士無双(こくしむそう)
九蓮宝燈	行くわよラオチュウ！／無影拳(むえいけん)
九蓮宝燈(成功時)	九蓮宝燈(チュウレンポートー) せーのっ くらいなさい！／九蓮宝燈(チュウレンポートー) つかまえた！ はああああ！
死亡	きゃあああああっ／う、く……だめ……／あはっ、失敗……しちゃった。／博士…………うっ。
挑発	んふ、かわいいのね。／やる気……ある？／いけない子。／だめよ、そんなんじゃ。
挑発(VSノエル)	胸なんて飾りだから…(苦笑い)
勝利	さ、立ちなさい！／まだやる？／あら、やるのね。／だめよ、さきにいっちゃ……。
勝利(VSノエル)	え～と、戦いづらいのだけど…／希望は捨てちゃ駄目よ
勝利(VSタオカカ)	私の胸は肉まんじゃありません！！
勝利(VSテイガー)	博士っ…… ／関わらないで。
勝利(VSアラクネ)	これがあなたの得た叡智！？笑わせないで！こんなものの…ために。
勝利(決着)	画竜点睛！／鳳凰演舞！／ん？……あらあら。／ラオチュウ？あ、あはは、勝利～……なんちゃって。／顔を洗って出直してらっしゃい／診察なら、承るわよ。
登場1	……ん？よいしょっと／診断の時間では…
登場1続き	お相手、願おうかしら？／無いわよね～～～～
登場2	あら、患者さんかしら？／患者さんでは
登場2続き	どうやら、違うみたいね。／無い様ね…
登場3	断じて敢行(かんこう)すれば／天網(てんもう)は恢恢(かいかい)として、
登場3続き	鬼神(きじん)もこれを避(さ)く／疎(そ)にして失わず。
対戦前(VSラグナ)	あなたが、ラグナ……／尋ねたいことがあるけど無理そうね。
対戦後(VSラグナ)	ごめんなさい、勝手で……。／見当違いだったみたい、ごめんなさいね。
対戦前(VSレイチェル)	かわいいだけではないようね／何をするつもりなの？
対戦後(VSレイチェル)	恐ろしい子……／あなたはどこまで知ってるのかしら。
対戦前(VSタオカカ)	はい、よろしくね。／手加減は…してくれなさそうね。
対戦後(VSタオカカ)	あ～つかれた。／元気いっぱいなのはいいことよ…はぁ。
対戦前(VSテイガー)	ごめんなさい…他に言うことは無いわ／私の好きにさせて。
対戦後(VSテイガー)	許してね。／もう戻れないの。
対戦前(VSライチ)	え、あれ？私の…そっくりさん？
対戦前(VSアラクネ)	ごめんね…ごめんね……／もう、だめなの？
対戦後(VSアラクネ)	なぜ……／私は、あきらめたくない……
対戦前(VSバング)	私に…何か用が？(若干引いて)／え、何、あなた…だれ？(引いて
対戦後(VSバング)	ご、ごめんなさい…悪気はないの。／びっくりした…一体だれなの？

ライチ＝フェイ＝リン

title

Borderline



文 山中丈嗣、絵 加藤勇樹（アークシステムワークス）

Litchi = Faye = Ling

自分は緊張という言葉とは無縁だと思っていた。今までもこれからも……。
けれど、それが過ちだったことに、あのとき初めて私は気付かされた。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

AD 2193

建物の入り口で案内を受けた私は、迷うこともなくその場所に辿り着いた。厚手の金属製の扉にはシルバーのプレートが掲げられていた。間違いなく「Dr. KOKONOE」と銘打たれている。はじめは遠慮気味に扉を叩いたが、中からの反応がない。続けて何度か少しずつ力を強めてノックをしたが、応答は無しのつぶてであった。意を決して横開きの扉を開ける。

「……失礼します」

カラカラカラ……という軽い音を立てて扉が滑って行く。中を覗き込むと、昼間だというのに薄暗い。

「……ごめんください」

少し大きめの声を出した。しかし、返事はない。というより、室内から人の気配が感じられない。

「困ったわね……」

今日、私が訪問することは伝わっているはずだ。少し席を外しているだけだろうか――他に考えも浮かばず　私は扉の前で立ち尽くしてしまう。

「ん？　どちら様？」

突然、声を掛けられた。声の主に振り向く。細身で長身の男性が私を見て立っていた。

「すみません、ココノエ博士に会いに来たのですけど」

「あれ、博士いないの？」

「……ええ。今日、私が訪れることは伝わっているはずなのだけど」

言いながら、男性の眼を見た。端正な顔立ちの中で、知性を湛えた深みのある瞳に吸い込まれそうな錯覚を覚える。

「ん、僕の顔になにかついてる？」

「あ、え、いえっ！」

慌てて否定する私を見て、彼は薄く笑った。屈託のない笑顔。私はなぜか緊張していた。頬が紅潮しているのが分かる。

「業者の方？」

「え？！　あ、いえ……。今日からここで働く予定のライチ＝フェイ＝リンです」

「ああ、君が！」

「……私のことご存知ですか？」

「博士から話は聞いているよ。僕はココノエ博士の弟子でね。隣に研究室（ラボ）を構えている」

言いながら、隣室を指差す。

「あら、そうだったの。じゃあ、今後も何かとお世話になりそう。よろしくお願いします」

「いや、こちらこそ」

我ながらギコチないな、と思う。それが、私と彼の最初の出会いだった。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

こうして私はココノエ博士の助手として研究室で働くことになった。彼は錬金術を主題とした研究者で、自身もまた一流の錬金術師であった。その方面の知識に疎かった私は、「無から有を生み出す学問」について彼から色々と学んだ。そして、彼もまた私の得意とする東洋医学や漢方の研究を学んでくれた。私たちは得意とする知識を語り合い、お互いを高め合った。年齢も近かったせいもあり　私たちが親密になるまで多くの時間は掛からなかった。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

そんな日々がずっと続くかと思われたある日。私は突然の大声に驚いた。

「まだ解らんのか、この馬鹿弟子！」

「違う！　間違っているのは博士（アナタ）だ！」

ここのところ、ココノエ博士と彼の関係が上手くいっていないことは薄々感じていた。これまでも何度となく研究の方針――というよりも、科学者としての姿勢みたいなところで、意見の対立があった。けれど、今までのそれは口論といっても落ち着いたものであったし、今回のように双方が大声を張り上げて罵り合うことなんてなかった。

二人の剣幕に私はひどく狼狽し、緊張した。罵り合いはさらに激しさを増し、今にも取っ組み合いの喧嘩が始まりそうな勢いだった。生憎、こんな時に頼りになりそうなテイガーは任務のため外出しており不在。私は意を決して、視線をぶつけ合い火花を散らす二人の間に割って入って言った。

「二人とも落ち着いてください！」

「……フン」

ココノエ博士は鼻を鳴らして不機嫌そうにそっぽを向く。

「あなたも、少し落ち着いて。らしくないわ！」

私は諭すように彼に言った。ところが――

「らしくない？　らしくないだって？！」

「……え？」

私の発言が癇に障ったのだろうか、彼は再び声を荒げて捲し立てた。

「では、問おう。君が知っている僕らしさって何だい？」

「そ、それは……」

私は一瞬逡巡い、返答に窮した。私が知る彼の性格――落ち着いていて優しくて知的――それが彼らしさではないのか？

自問自答するが、答えは見つからない。

「君は僕の一面しか識（し）らない。普段の大人しくて冷静で知性的なところ。それが君が持つ僕のイメージだね？」

「……」

返す言葉もなく　私は俯いた。

「そう、僕たちは物事の片側しか識らない。万物には表と裏、光の部分と影の部分がある。僕たちが知覚できるのは、それら事象のほんの僅かな部分だけだ。だが、聞いてくれ、ライチ。僕は、僕はね……ついに、この世のすべての事象、真理（ことわり）を識（し）る道を見つけたんだ！」

興奮して捲し立てるように語る彼の姿に私は圧倒された。今までの彼の性格からは想像もつかない姿だった。また、内容も突飛すぎていて……。私は動揺を隠せず　彼の顔を見つめることしか出来なかった。

「見ていてくれ、ライチ……。僕は……この世の知識の泉を必ず開いてみせるよ」

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

彼と博士の口論のあと、私と彼は少しずつ疎遠になっていった。月に数回、廊下などですれ違う程度。けれど、彼は見る度にやつれていくのが見て取れた。その頃の私は、彼は研究（しごと）で行き詰まっているのかしら――程度に考えていた。

そうして、そのまま数ヶ月が経った。彼は目に見えて欠勤することが多くなっていた。体調を崩したのか、ここ数週間ほど研究室（ラボ）にも姿を見せなくなっていた。生真面目で研究熱心な彼にしてはめずらしい。私はその話を聞き、いてもたってもいられなくなった。その日、私は彼の自宅を訪ねることにした。

彼の自宅は中級層が多く住む街の一角にあった。集合住宅の最上階。何度か呼び鈴を鳴らすが返事はない。不安を覚えてドアノブを回す。鍵は掛かっていなかった。様子を窺いながら、そっと部屋の中に入った。

黴の匂いが鼻につく。あまり掃除をしていないらしい、至る所に目に見える大きさの埃が積っていた。部屋は雑然としていて、高々と積まれた蔵書の数々は所々崩れ、散乱している。私は彼の名前を呼んだが返事はない。どうやらここにはいないようだった。心の中でごめんなさいと謝りながら、部屋の中を物色していく。


――そして、私は"それ"を見つけてしまった

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

彼はどこに行ったのだろう？　彼は何をしようというのだろう？
どうして気付いてあげられなかったのだろう？
どうして救ってあげられなかったのだろう？
私の中でその疑問が何度も何度もリフレインする。
後悔と自責の念に苛まれる。

「彼を探さなくては……」
暗がりの中、私はひとり――呟いた。

AD 2197



Carl=Clover

カルル＝クローバー

CV：沢城みゆき

人形ニルヴァーナを従えた咎追い（賞金稼ぎ）の少年。ニルヴァーナには実姉のエイダの生体が組み込まれており、彼女を取り戻すために必要な「蒼の魔道書」を狙っている。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



PROFILE

身長	144cm
体重	35kg
誕生日	5／5
血液型	AB
出身地	オーストリア
趣味	ヴァイオリン･チェス
大切なもの	姉
嫌いなもの	嘘

バックボーン

最高クラスの咎追い。幼いながらに秀でた才能と優れた技術を有し、ニルヴァーナと呼ばれる謎の人形とともに、各地の重犯罪者を次々と排除している。次なる標的「ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ」の出現情報を手に入れ、カグツチへと向かう。

性格

大人びた思考をしており、なにごとも巧妙かつ速やかにこなす。常に礼儀正しく笑顔を絶やさない。たとえそれがターゲットの前でも……。

❖ メインビジュアル

ニルヴァーナとともにポーズをとるカルルのメインビジュアル。幼いながらも、その眼光の強さは咎追いとしての意志と覚悟を感じさせる。

PRODUCTION NOTE

デザイン･設定について

カルルのデザインコンセプトは制作当初から決まっていて、姉弟であることと、少年が大きな人形を従えて闘うというものでした。はじめは帽子をかぶっておらず、大きな鍵盤のようなものを弾いて人形を操るというアイデアでしたが、シルエット的にインパクト不足だったため、紆余曲折を経て現在の形に落ち着きました。弊社にはショタ……少年のデザインにこだわりがある人が多く、何回もダメ出しをくらいましたね。[森]

声優･ボイスについて

カルルのボイスは沢城みゆきさんです。沢城さんの声は少女っぽいとイメージされる方が多いと思いますが、僕はどちらかというと少年のイメージが強いです。沢城さんは非常にまっすぐな方でした。尊敬しています。[森]

❖ アバター(ストーリーモード)

サイズの大きなシルクハットとメガネがトレードマークのカルル。士官学校の制服を着たアバターは、現在よりもさらに幼い表情だ。



▍通常時



▍構え時



▍通常時(ニルヴァーナ)



▍やられ時



▍士官学校制服



▍構え時(ニルヴァーナ)

❖ ゲームグラフィック

キャラクターイラストよりも、若干頭身が高めに書かれているポーズグラフィック。着用しているマントのアニメーションパターンは非常に丁寧に描かれている。



▍立ち



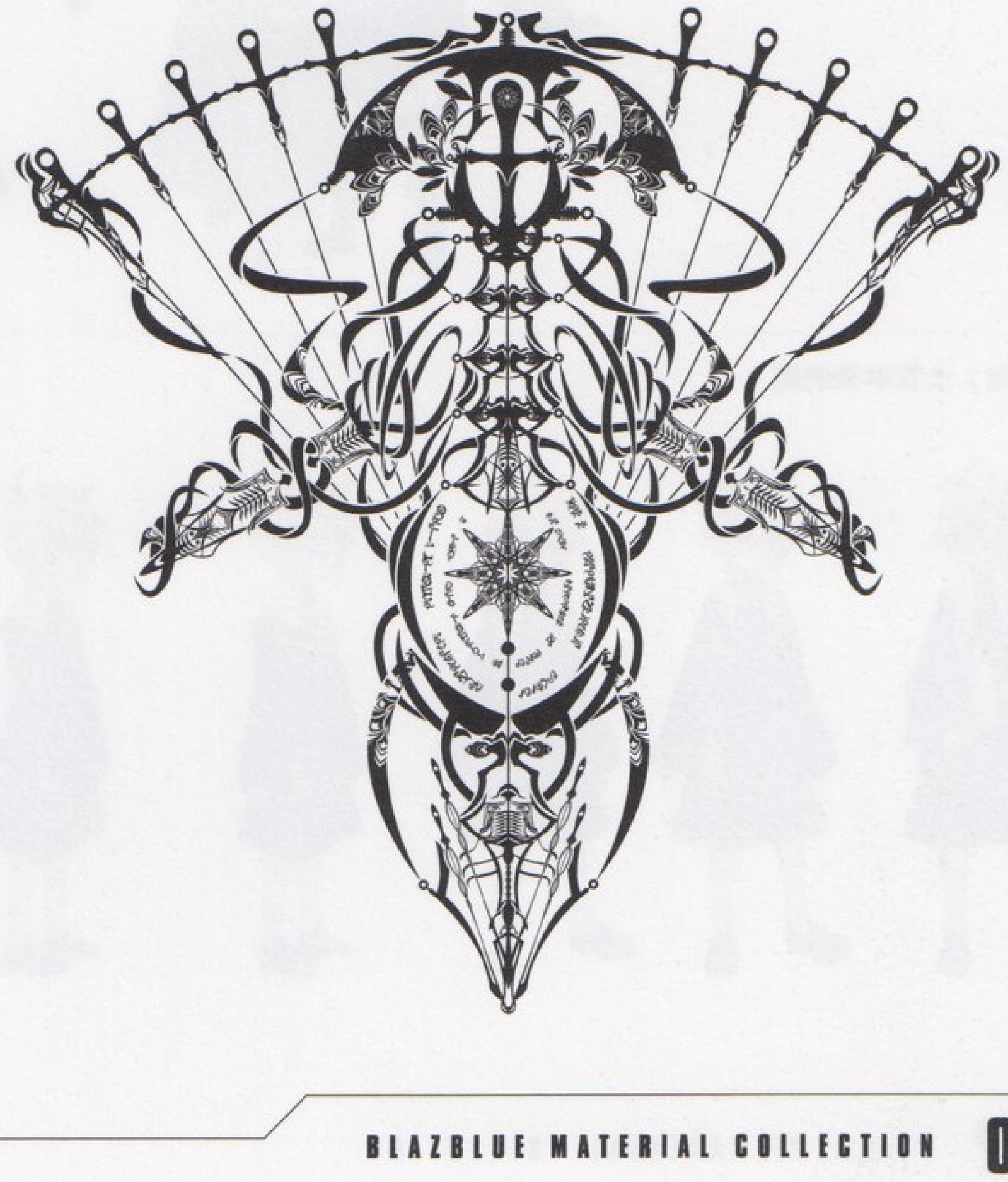
▍ジャンプ



▍しゃがみ

❖ 紋章

人形使いだけあって、操り糸と人形をイメージさせる紋章デザインに仕上がっている。糸に手繰られたモチーフはニルヴァーナのようにも見える。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

❖ キャラクター設定

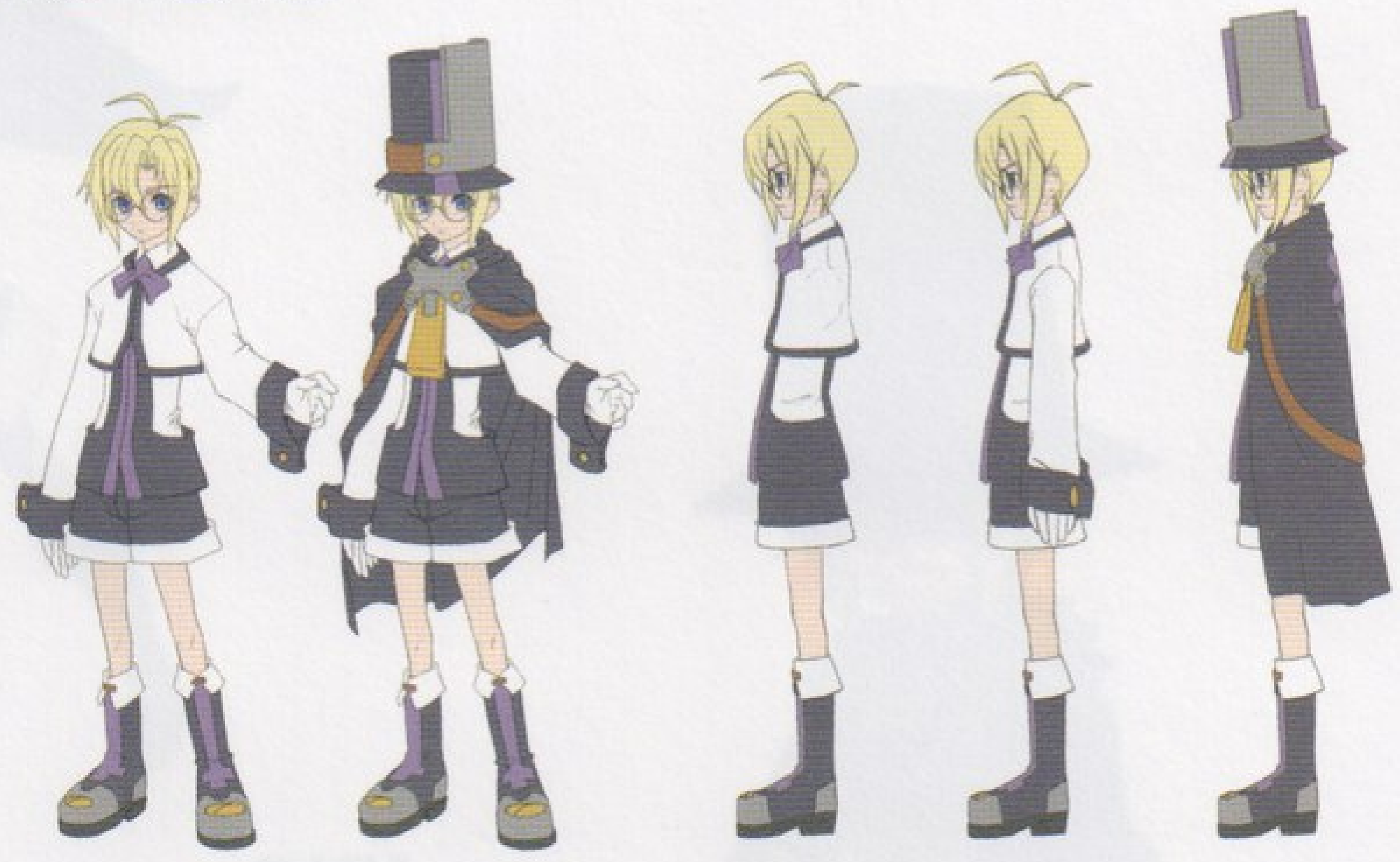
コスチューム設定が豊富に用意されたカルルの設定画稿。ニルヴァーナにも、頭部や四肢、さらには関節の構造まで記されたスケッチが残されている。

▌旧メインビジュアル

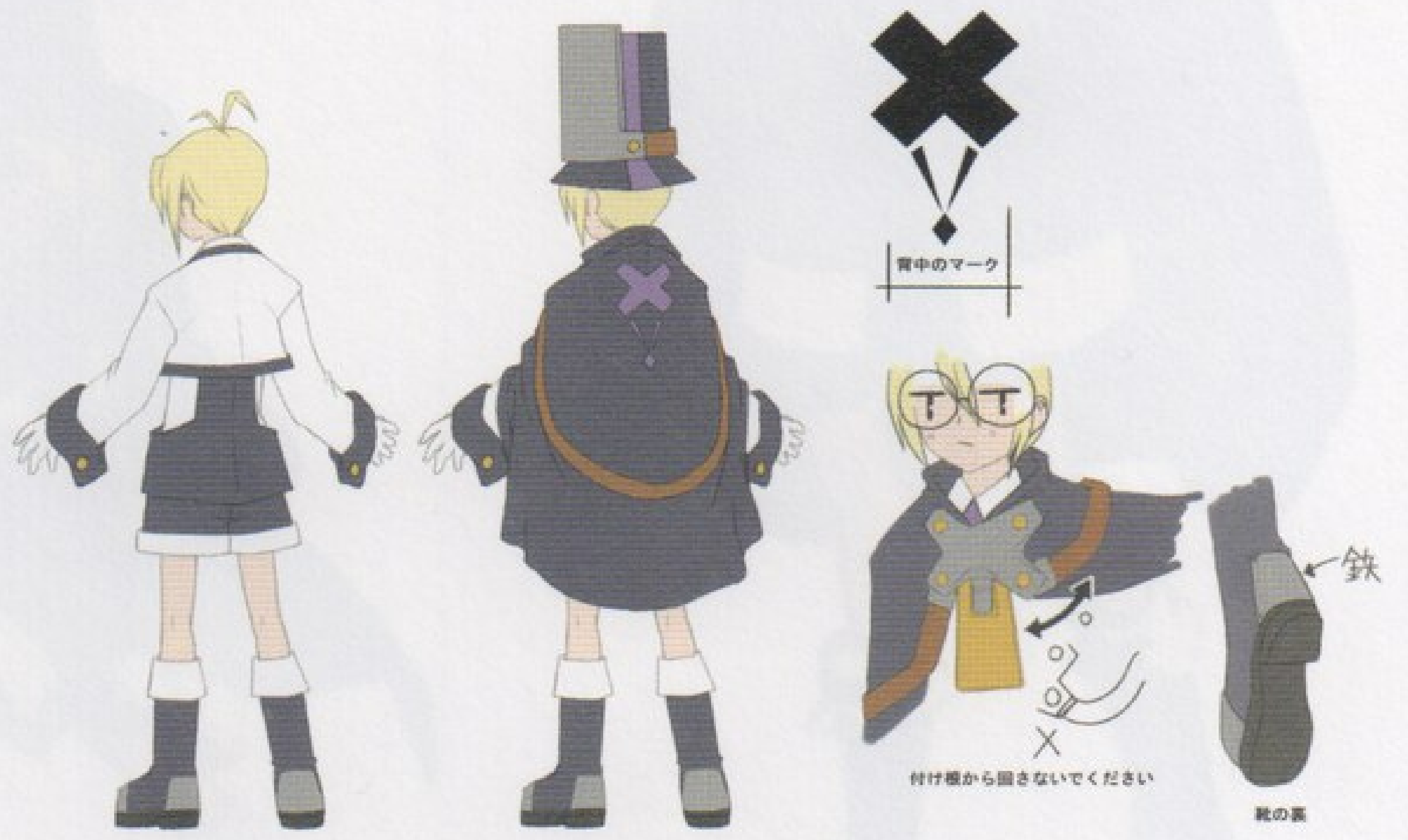




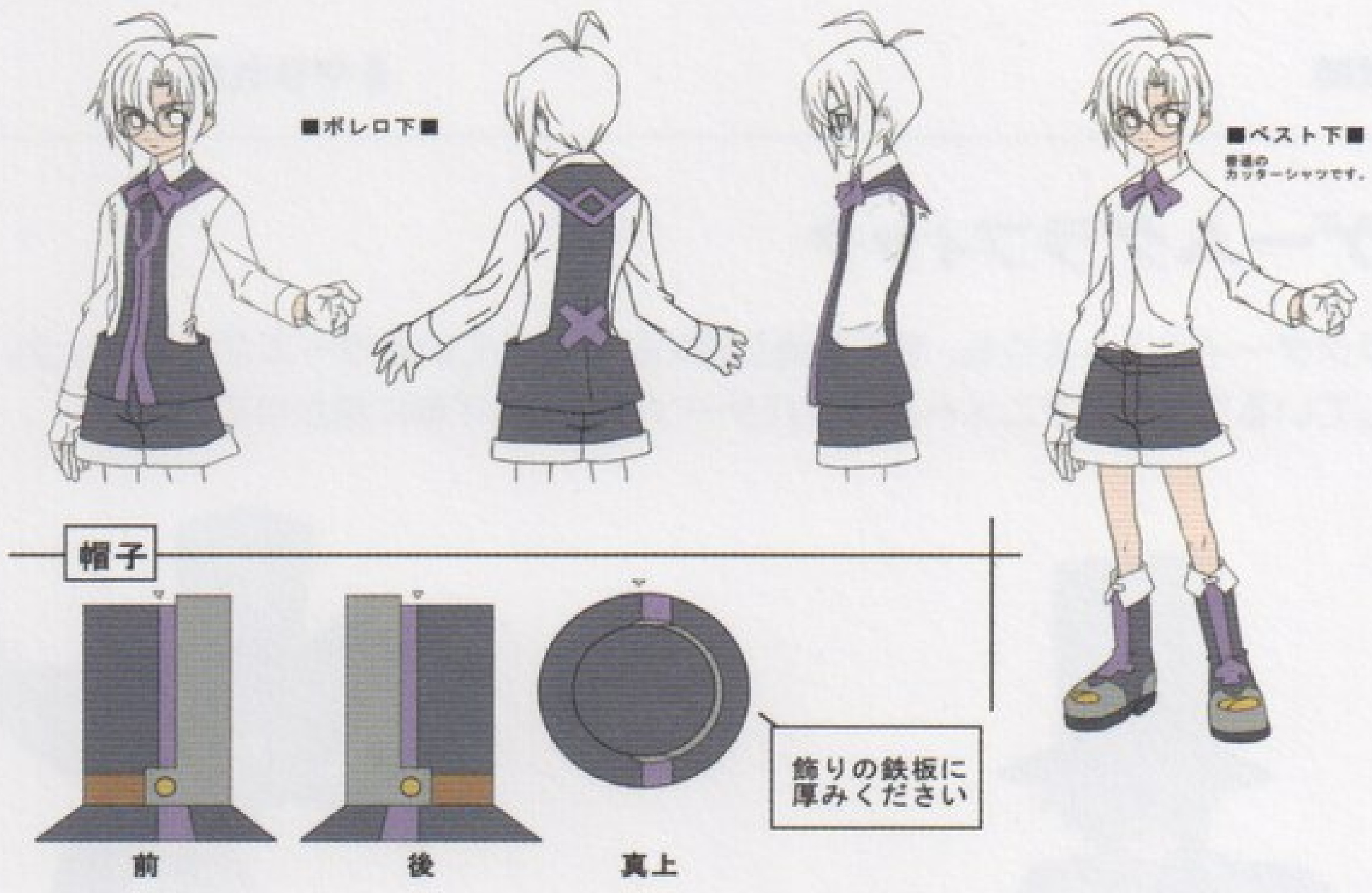
▌設定：前面／側面



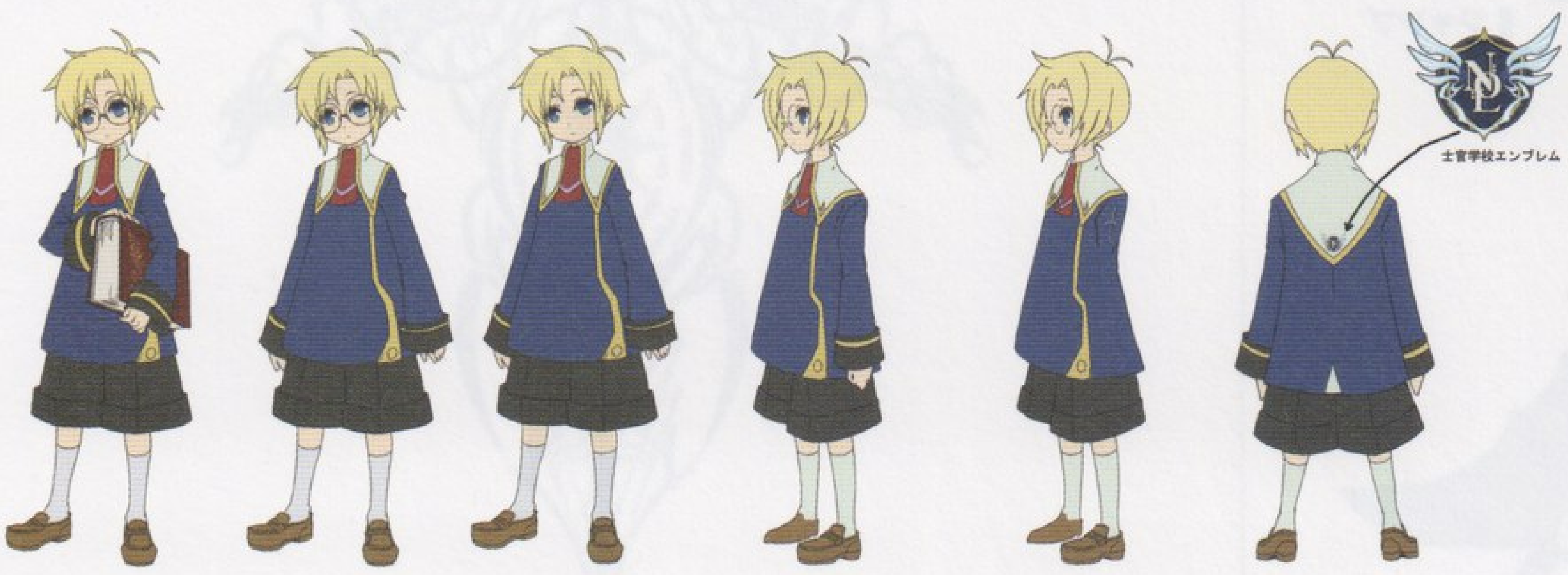
▌設定：背面



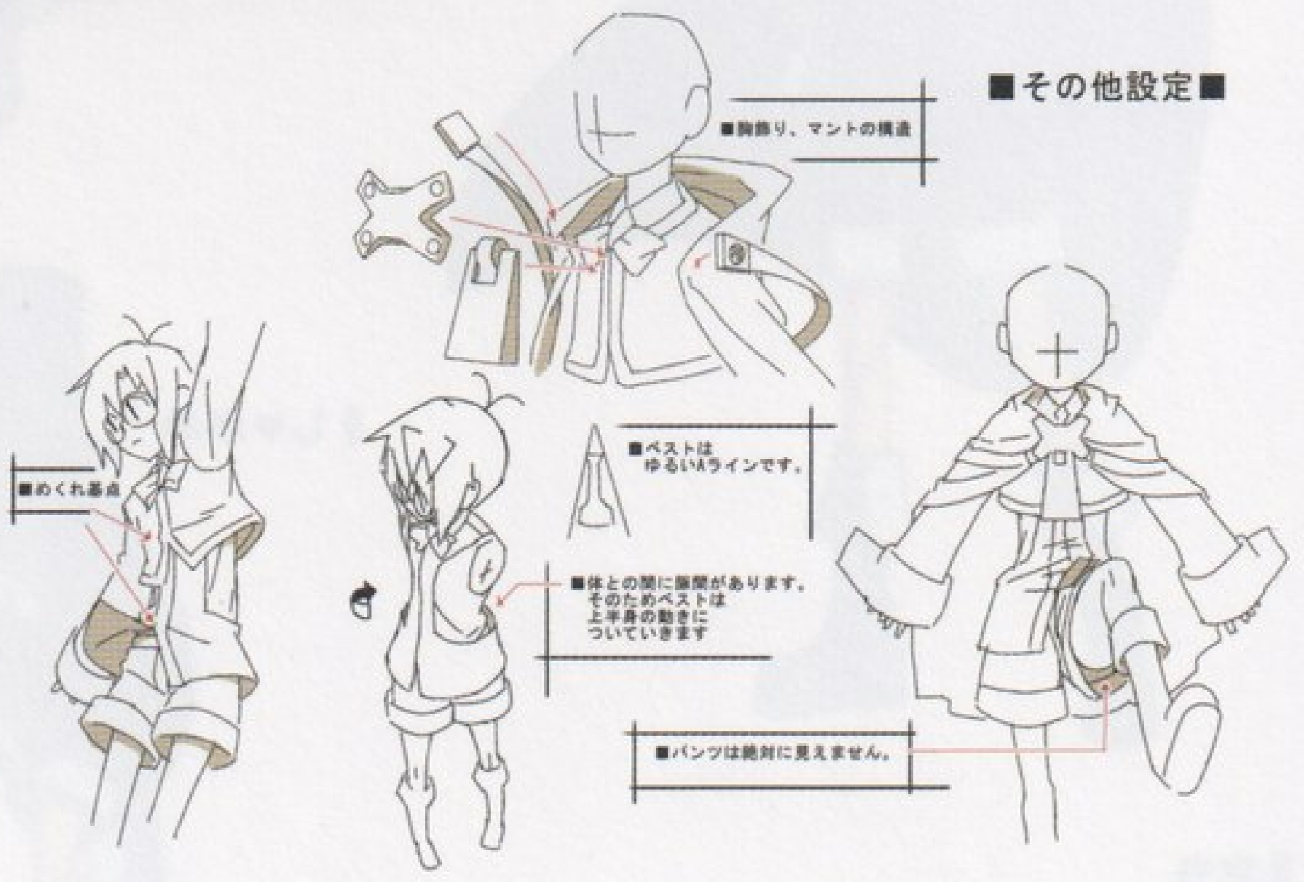
▌設定：コスチューム



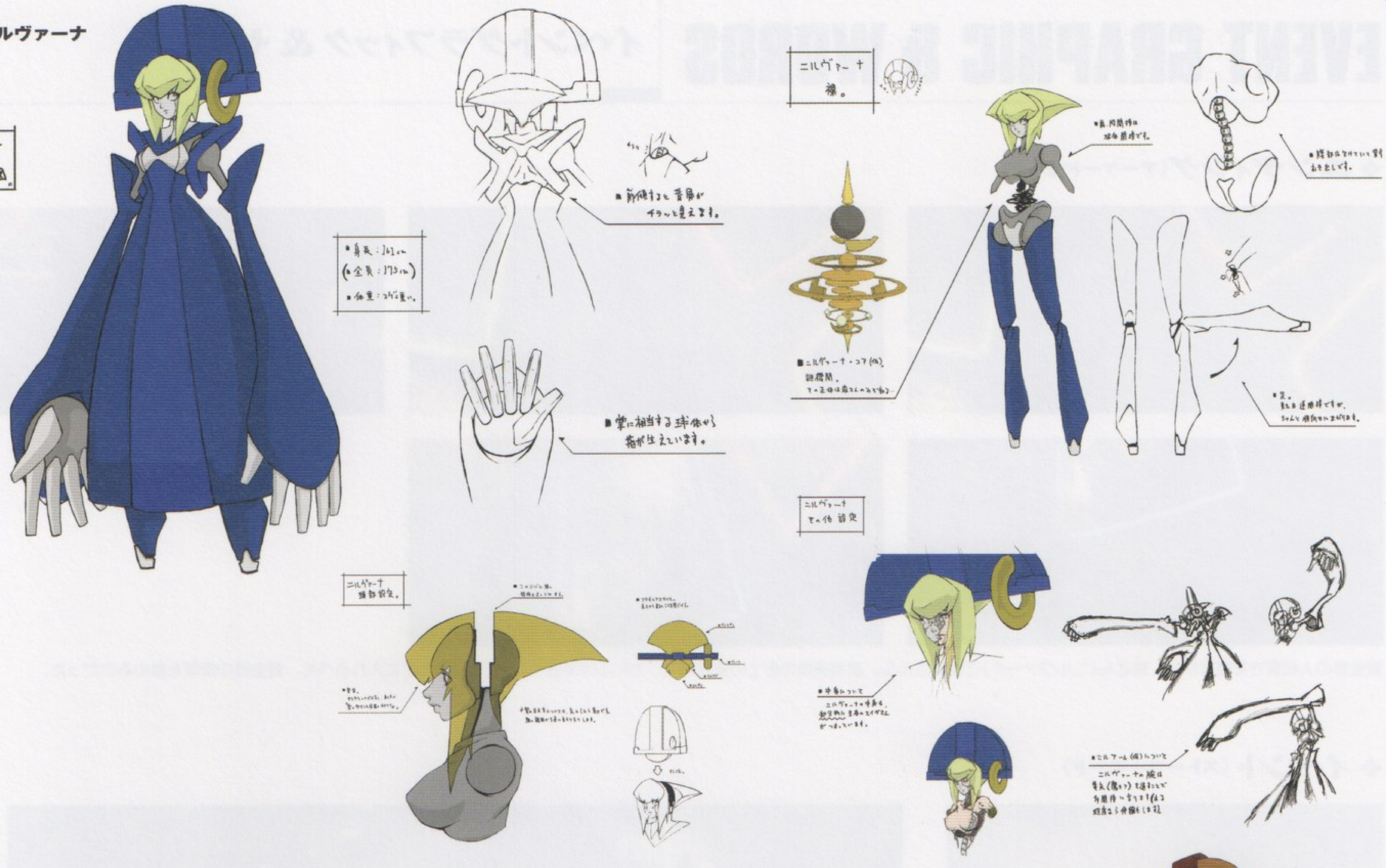
▌設定：士官学校制服



▌設定：ディテール

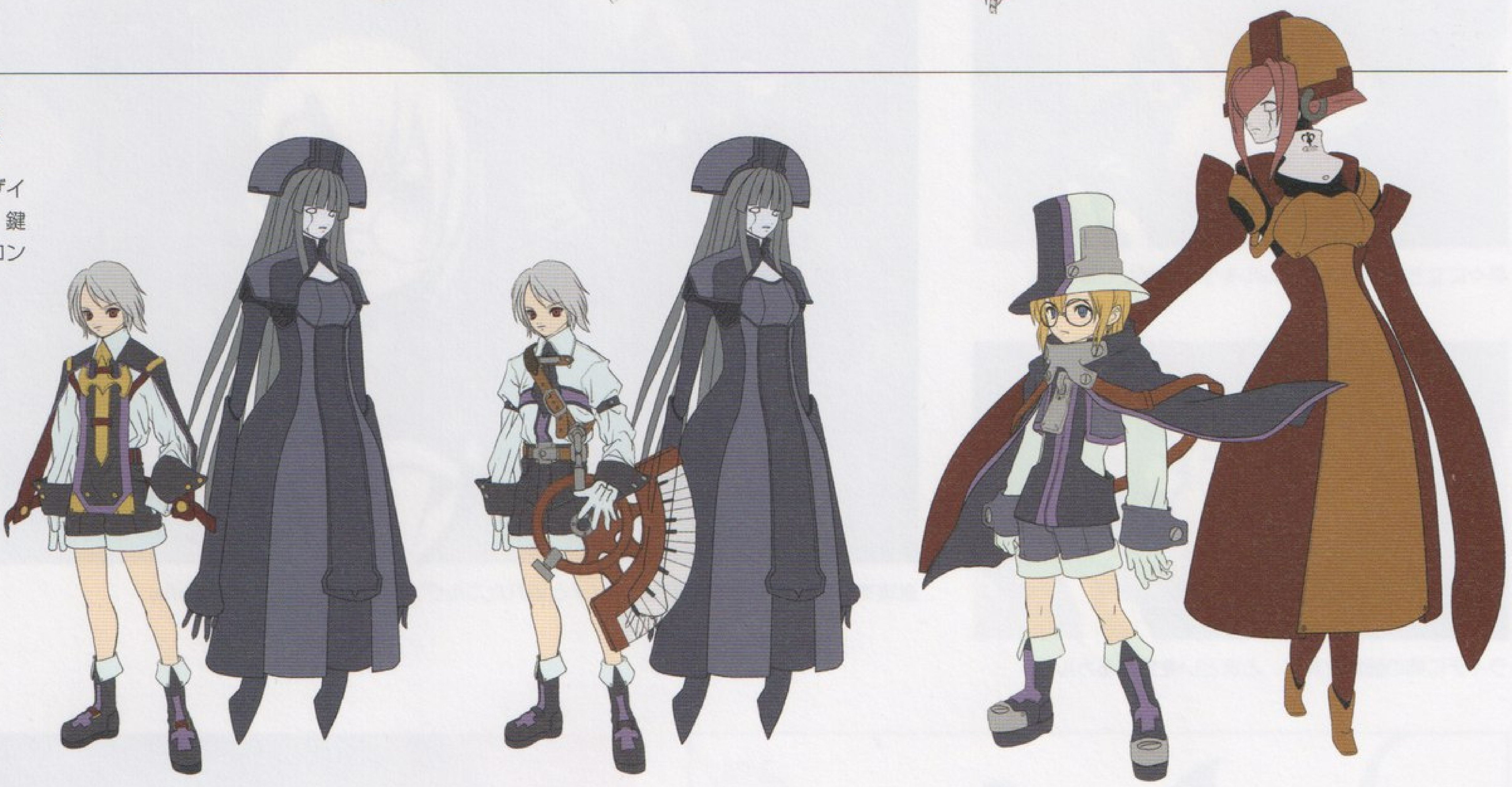


設定：ニルヴァーナ



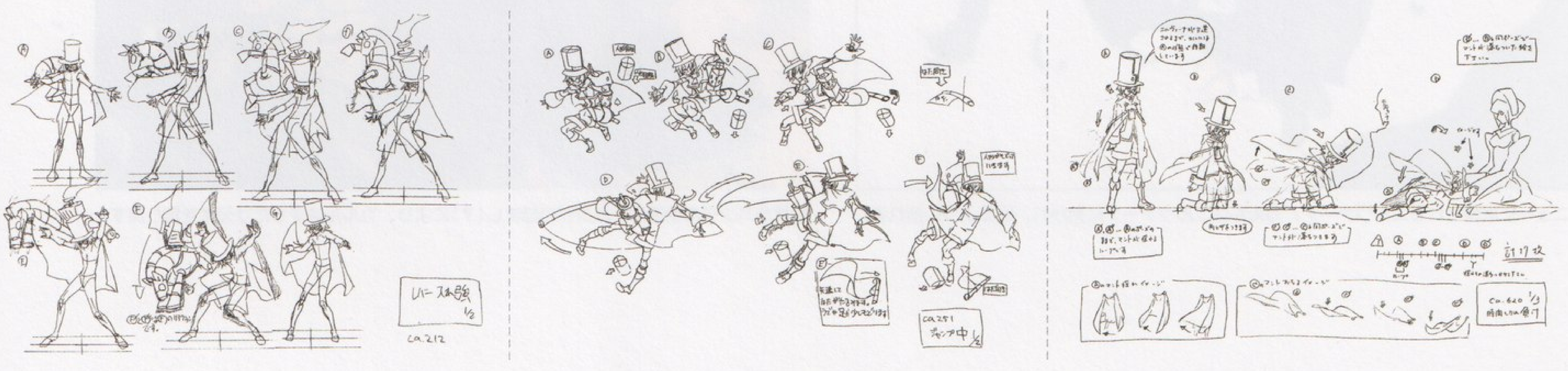
❖ キャラクター案

準備稿では、ニルヴァーナのデザインが大きく異なっている。また、鍵盤でニルヴァーナを操るというコンセプトも考えられていたようだ。



❖ モーションコンテ

カルルのモーションコンテでは、マントの下に隠されたさまざまなギミックが描かれている。ニルヴァーナにひざ枕で甘える姿も可愛いらしい。



EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）







賞金首の人相書きを観ながら、姉さん（ニルヴァーナ）と話すカルル。統制機構の衛士の姿を見て、カルルは確信する……。「蒼」を手に入れるべく、賞金首の情報を集めるのだった。

❖ イベント（ストーリーモード）



早々に立ち去ろうするカルルをライチがたしなめる。



ライチに姉の面影を見て、とまどいを覚えるカルル。



崩壊するシェオルの門。倒れたライチと壊れたニルヴァーナを背に放心するカルル。



ニューに破壊されるニルヴァーナ。カルルはニルヴァーナに抱かれ、眠るように倒れる。



なぜかバングの弟子に。バングの励まし（？）により、カルルは少しだけ元気を取り戻す。

❖ 勝利セリフ

ラグナ	どこに「蒼」の魔道書があるんだろう？この人自体が「蒼」の魔道書だったりするのかな、それは帰ってから調べる？ねぇ、姉さん。
ジン	すみません、しなければいけないことがあるので。姉さん大丈夫？さ、行こう。
ノエル	これでも情報を提供していただけませんか？こちらとしても急ぐのですが。
テイガー	無駄だよ、僕と姉さんを引き離そうとしても。だって僕と姉さんは姉弟なんだもの。
タオカカ	君は──面白い人だね、いや、猫か。
レイチェル	姉さん、どうしたの？……うん、うん。すみません、姉さんが怖がっているので退散させていただきます。
アラクネ	汚れちゃったね、姉さん。大丈夫だよ、すぐに僕が綺麗にしてあげるから。
ライチ	姉さんについて知っていることを全て教えて頂けませんか？大丈夫です　痛くしませんから。
カルル	すみません、姉さんにそっくりな人形があると、姉さんが嫌がるので破壊させてもらいますね。
バング	ありがとうございます　色々と勉強になりました。それでは先を急ぎますので失礼します
ハクメン	……姉さんを「ニルヴァーナ」と呼ぶな。
ニュー	ちょっとだけ疲れちゃった……。姉さん、少しだけ眠るね。

❖ 戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	どうしたんですか？／姉さん大丈夫？
立ちリアクション(VSノエル)	ノエル先輩
立ちリアクション(VSバング)	バングさん…
前方ジャンプ	はっ／てい
バックステップ	ふっ／やっ
空中バックステップ	とぅっ／はっ
2段ジャンプ	えいっ／ていっ
ガード(小)	くっ／ぐっ
ガード(中)	ふうっ(力を込めて)／うぅっ
ガード(大)	くううっ／やりますね
バリア	ききませんよ／みえてますよ／無駄です／浅いですね
バリア(VSバング)	これが恐衛／流石です
ダメージ(小)	うぁっ／かっ／あぁっ／うぐっ
ダメージ(中)	わあっ／あああっ／いたいっ／くううっ
ダメージ(大)	うわあああ！／やめてぇっ／そんな！？／まずいっ
ダメージ(特大)	あああああっ！！／くああああっ／姉さん！／なんで…！？
ガードを崩されたとき	やりますね。／くっ(悔しそうに)／…ちっ(小さく)／まさか
ガードブレイク	見誤りました！／嘘だっ！
あおむけダウン起き上がり	次は、行きますよ。／まだ、大丈夫。
前のめりダウン起き上がり	うう…痛かった。／さすがですね。
地上きりもみ	うわぁぁぁ(ちょっとかわいく)／あれえええ？(ちょっとかわいく)
壁バウンド	ぐっ／あっ
地面バウンド	くあっ／うくぅっ
空中きりもみ	うわわ／あ〜わ〜
炎やられ	なんて力…／あつつ…
氷やられ	危うかった／っつ
電撃やられ	し、しびれる…／わわわわわわわ
毒やられ	この感覚は…／くるしいよ…
上記以外の状態変化のやられ	油断…しました。／はぅ！？
体力など吸い取られたとき	やめて！／力が…
当身を取られたとき	嵌められました！／なんだって！？
罠や飛び道具をくらったとき	よけられない！／ええ！？

シチュエーション	ボイス
カウンターアサルトをくらったとき	隙を突くなんて！？／そこは無防備でした
バリアバーストをくらったとき	不注意でした。／わあああっ
ガード弾かれモーション	っ痛／うわわっ
地上受身	まだまだです／もう一度！／これからです／こんなものでは
地上受身(VSノエル)	無駄ですよ先輩
地上受身(VSバング)	なかなか勉強になります
空中受身	ふっ／くっ／どうです？／次こそは／甘くみられたものです／終焉はまだですよ
空中受身(VSノエル)	先輩は甘いです
空中受身(VSバング)	凄いですね
投げ抜け成功時	ゆるいですよ／見えました！／こんなところです
相殺時	うあ！？／うくっ！
よろけ(くらい)	そんな…ああ…／前が…
よろけ(復帰)	大丈夫…！／焦りました。
攻撃(小)	はっ／ふっ／やっ／しっ
攻撃(中)	てやっ／とっ／どうだ！／はい
攻撃(大)	やあああ！／てえええい／強く、いきます／いきますよ
攻撃(大)(VSバング)	バング先輩
攻撃(ドライブ)	姉さんっ／姉さん…／お願い！／いくよ
攻撃(特殊)	奏でます／紡ぎます／壊れちゃえ／ふふ…痛い？
コンボ成功時	どうです？／これを受けるようではまだまだですね／油断しましたね？／これだけはありません／いいリズムです／ピチカートのようです
コンボ成功時(VSバング)	暑苦しいです／少し静かにしてください
投げ(成功)	稚拙ですね／滑稽ですね
空中投げ(成功)	どこを見ているのですか？／遅いですよ
投げ空振り	しまった！／失敗しちゃった…
投げ抜けされたとき	想定外です！／あれっ？
バリアバースト	姉さんを傷つけたら許さないよ！／このおおおお！
カウンターアサルト	詰めが甘いです／線がみえますよ
ラ・カンパネラ	姉さん／姉さん
アレグレット	アレグレット／いきましょう
カンタービレ	カンタービレ／一種のたわむれです

シチュエーション	ボイス
コン　ブリオ	ブリオ！
コン　アニマ	アニマ！
コン　フォーコ	フォーコ！
麗しのカンタータ	麗しのカンタータ／共に歌いましょう
追憶のラプソディ	追憶のラプソディ／狂おしいほどの想いを
ゲネラルパウゼ	ゲネラルパウゼ／そして、最終章に。
デウス・エクス・マキナ	厳粛にしてください
死亡	姉さん……僕が……／うわあああああああ／姉さん…どこ、どこにいるの？／糸が切れればヴァイオリンも、人形も…
挑発	姉さん…つまらないでしょ？／姉さん…え、飽きちゃった？／つまらないファルセットですね。／粗雑な技法ですね。
勝利	これ以上戦うおつもりですか？／傷が増えるだけですよ。／往生際が悪いですよ。／空しい試みですね。
勝利(決着)	ごめんなさい、痛くありませんでしたか？／わずかですが僕が上回っていたようです　／姉さん…勝てたね。／姉さん、怪我してない？／フィナーレです　／レクイエムをささげます
時間切れ負け	予想外でした…。／姉さぁん…っ
登場 1	申し訳ありません／ごめんなさい。
登場 1 続き	急いでいるので手際よくお願いします　／僕にはやりとげなければいけないことがあるんです
登場 2	姉さん、／姉さん
登場 2 続き	面白いものがみられそうだよ。／一緒に頑張ろうね。
対戦前(VSラグナ)	「蒼」の魔道書…頂戴します
対戦後(VSラグナ)	これできっと、姉さんが…
対戦前(VSジン)	お久し振りです……先輩。
対戦前(VSノエル)	お久し振りです……先輩。
対戦前(VSレイチェル)	姉さんに何をするつもり？
対戦前(VSライチ)	姉さんのこと、知っているなら教えてください。
対戦後(VSライチ)	どうせ教えてくれないとは思っていました…。
対戦前(VSカルル)	！？君は僕を馬鹿にしているの？

title
Puppeteers



屋敷はすっかり荒れ果てていた。二〜三十人は居住に耐えうると思しき立派な建物である。しかし、洋館の中からは全く人気が感じられない。異様な雰囲気を察知して、隊員たちは緊張した面持ちで互いを見合った。
「……レリウス博士？　……レリウス博士？」
隊長格の一人がドアに向かって叫ぶ。だが、返事はない。隊員たちは再び顔を見合わせ、ボソボソと小声で話し合いをする。やがて結論が出たのか、隊員の一人がドアノブに手を掛けた。鍵は掛かっていないようだった。慎重にドアを開けると、中からツーンとカビと薬品の臭い匂いが漂ってきた。
「レリウス＝クローバー博士、機関のものです。いらっしゃったら返事をしてください」
隊員たちが次々と注意深く屋敷の中へと入っていく。中は仄暗い。至る所に埃が積もっていた。隊員たちが手分けして屋敷の隅々まで捜索を行うが、一向に人が見つかる気配はない。
「おかしい……、なぜ誰もいない？　監視員はどうしたんだ……」
屋敷内には博士の監視と警護のために潜入させた隊員——下働きに扮した——が四〜五人は常駐しているはずだった。だが、その姿すら見当たらない。
「……な、なんだ……これは！？」
捜索を開始してから小一時間が経過した頃、不意に一人の隊員が声をあげた。隊員たちが声を上げた隊員の元へ集まる。そこはレリウスの地下研究室であった。
「どうした、博士がいたのか？」
問われた隊員が首を横に振り　眉間に皺を寄せて実験台を指差した。器具や薬品が散乱し、明らかに実験の途中と思われる状態のまま放置されている。だが肝心の実験者とその対象物が見当たらなかった。まるでクローバー家がまるごと神隠しにあったかのように……。
「博士は“あんなもの”を持って何処に消えたんだ……？」

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

「姉さん、疲れてない？　大丈夫？」
色白の少年——カルル＝クローバーが傍らの姉に向かって優しく語りかけた。姉が頷くのを見て、カルルは安堵の笑みを浮かべる。
「それならよかった。これから……どうしようか？」
「……」
首を傾げる姉に向かって、カルルが寂しげに微笑む。
「そうだ、フランツ伯父さんの所へ行こう。少し遠いけれど一晩も歩けばきっと着くよ。大丈夫、伯父さんと叔母さんならきっと相談に乗ってくれるから……」
カルルが青い瞳を輝かせて語りかけると、姉は喜んでいる様子でコクンと頷いた。
だが、実際はカルルが想像していたよりも遙かに厳しい道程となった。姉の歩みは鈍く、遅い。時折すれ違う人々は姉を奇異の眼差しで眺める。姉を庇いながら牛歩のごとく進む旅路は決して楽なものではなかった。結局、出発してから三日目の夜遅くにカルルと姉は伯父の家に辿り着いた。

「こんばんは、夜遅くにすみません。フランツ伯父さん、カルルです。カルル＝クローバーです」
憔悴しきった顔で力なく真鍮製のドアノッカーで扉を叩く。程なくして、重厚なドアが開き、ランプを手にした寝巻き姿の伯父が姿を現した。
深夜の来客を警戒していた様子だったが、カルルだと判ると驚いた顔で慌てて扉を開いた。
「誰かと思ったらカルルじゃないか！　どうしたんだ、こんな時間に？」
カルルが弱々しく首を振る。
「一体どうしたんだ……。しかも、制服のままじゃないか」
心配そうな顔つきでカルルの肩に手を置く。
「とりあえず立ち話もなんだ、中に入りなさい。一人で来たのかい？」
カルルは再び無言のままで首を振り、細い指でそっと後ろを指した。フランツは手持ちのランプでカルルが指差した方向を照らし、そして思わず絶句する。
「こ、これは一体！？」
「……姉さんです」
「……姉さん？」
フランツは説明を待ったが、カルルは寂しい表情を浮かべたまま語らない。
何らかの事情を察したフランツがカルルと“カルルの姉”に入室を促す。

居間には叔母がたっていた。カルルの姿を確認して近寄ってくる。
「ロジーヌおばさん……」
「カルル、一体どうしたの？　こんな夜更け——」
言い掛けた瞬間、ロジーヌはカルルの後に続いて入ってきた姉の姿を見て思わず口に手を当てた。驚愕の表情で夫に説明を求めるが、そのフランツも複雑な表情を浮かべていた。
「カルル、突然訪ねて来るのはともかく、その大きな荷物は何なの？」
「荷物じゃないよ！」
眉を八の字にしてカルルが叫んだ。
「姉さんのエイダだよ。エイダ＝クローバー！」
「まさか、嘘をおっしゃい」
「まあ、待ちなさい、ロジーヌ。どうやら事情があるようだ」
困惑するロジーヌをフランツが窘める。
「そんなことを言っても……これがエイダだなんて……。これはどうみても……」
ロジーヌが二の句を躊躇う。化け物をみるかのような目つきだった。
「ただの人形にしか見えないわ——」

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

経緯を話し終え、今まで抑えていたものが一気に溢れ出したのか、カルルは漸く年相応に泣きじゃくった。
「これが……あのエイダだなんて……」
ロジーヌが驚きを隠せず　カルルの横に佇む“変わり果てた姉”を見て言った。
カルルが姉さんと呼ぶそれは、小さなカルルの二倍はあろうかという背丈の金属質の人形だった。夫婦の知るエイダは、カルルと同じ青い瞳をした金髪の美少女だったはずだ。しかし……。今のエイダは表情の変わらない能面のような不気味な顔をした人形であった。どうやら意思もあるようで、自分で歩いたりもすれば、話を聞いて頷くこともある。
「その話は本当に本当なのかい？」
「本当です。本当に姉さん……なんです。お父さんは……どこにいるかわかりません」
しゃくりあげながらカルルは訴えた。夫婦は深刻な顔を見合わせた。それが事実だとしたら大変では済まされない。
「わかった。しばらくはウチにいるといい」
「あなた……」
カルルは制服の袖で涙を拭い、「ありがとうございます」と繰り返した。
「ロジーヌ、ベッドを用意してくれ。カルルも疲れているだろう。今日はもう休みなさい」
わかりました、とカルルは頷いた。
「だが、今日からは姉さんとは別々の部屋で寝るんだ。いいね？」
赤く腫れ、うるんだ瞳でカルルはフランツを見つめる。
「その姉さんは君の姉さんかもしれないが、今までの姉さんと違う。それは判るだろう？」
「……大丈夫です。ここまでも平気でしたから」
フランツは説得を試みたが、カルルは断固として譲らない。やがて、説得は無駄だと察したフランツは「何かあったらすぐ言いなさい」と言ってカルルの頭を撫でるのだった。

用意されたベッドに潜り込むと、緊張の糸がプッツリと切れ、疲労が急激にカルルを襲った。真っ暗な部屋の中、ベッドの脇に佇む姉に向かってカルルが話しかける。
「よかった。本当によかったね、姉さん」
姉は鈍い金属音を立てて、首を傾げるような仕草をした。カルルはその仕草を眺め、眠りに落ちて行った。
物言わぬ人形は、それをただじっと見つめていた。

文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）

Carl = Clover



シシガミ＝バング

CV：小山剛志

Bang=Shishigami

統制機構に壊滅させられた「イカルガ連邦」の生き残りで、忍者軍団の頭領。主君の仇であるジンを追っているが、その途中ライチへの恋心や自身の正義感の狭間に揺れ動く。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック

PROFILE

身長	192cm
体重	105kg
誕生日	1／1
血液型	B
出身地	燈の国
趣味	修行、必殺技名を考える
大切なもの	正義・殿の形見の「五十五寸釘」
嫌いなもの	悪

バックボーン

イカルガ内戦で故郷をなくした忍者一族の頭領。同胞を率いてカグツチ下層に逃れ、再起を図っている。その傍ら「カグツチの愛と平和を守る正義の咎追い」(自称)として活動しており、大悪党「ラグナ」とやらが現れたとの噂を聞きつけて成敗に乗り出した。



性格

義理と人情を重んじる、男気と忠誠心に溢れた「漢」。良くも悪くも直情的だが、忍術に長け　下の者の面倒見もよいため慕われている。

❖ メインビジュアル

熱血忍者のメインビジュアルは、背負った五十五寸釘の迫力とも相まって見る者に強烈な印象を与える。赤いふんどしのチラ見せも憎いサービス。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

熱い！　とにかく熱い！　むさ苦しいほど熱い！　彼がいるとなぜかどんな場面でも明るくなる頼れる忍者、愛と正義の「漢」ことシシガミ＝バング様です。彼は常に全力疾走なので、その動きを表現するためにマフラーをつけるところからデザインしました。マフラーといえば「赤！」、赤いマフラーといえば「正義の味方！」なので、このようなデザインに仕上がりました(本当です)。[森]

声優・ボイスについて

小山剛志さんは、びっくりするぐらいイメージどおりの方でした。まさにバングの熱く頼れる兄貴って感じです。収録の際ははじめから最後まで叫びっぱなしだったので相当大変だったと思いますが、最後まで熱く演じきっていただきました。とても感謝しています。ちなみに余談ですが、バングのボイス量はジンの2倍近くありました。[森]

アバター(ストーリーモード)

ストーリーモードにおいても、まわりの空気を読まずに己の生き様を貫くバング。アバターにはその過剰なまでの熱血ぶりが伝わってくるグラフィックが用意されている。



通常時



構え時



やられ時

ゲームグラフィック

バングのポーズグラフィック。男らしい構えはもちろん、見逃せないのが「正義の証」である真っ赤なマフラー。このアイテムが迫力あるアクションを演出する。



ジャンプ



立ち



しゃがみ

紋章

五十五寸釘があしらわれた紋章のデザイン。下部には狛犬を思わせる獣も描き込まれており、ほかのキャラクターにはない和風なテイストを醸し出している。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

❖ キャラクター設定

決定稿とは、手甲のデザインやマントのすり切れ具合に違いが見られる旧メインビジュアル。
五十五寸釘のボリュームも決定稿に近づくにつれ大きくなっていったようだ。

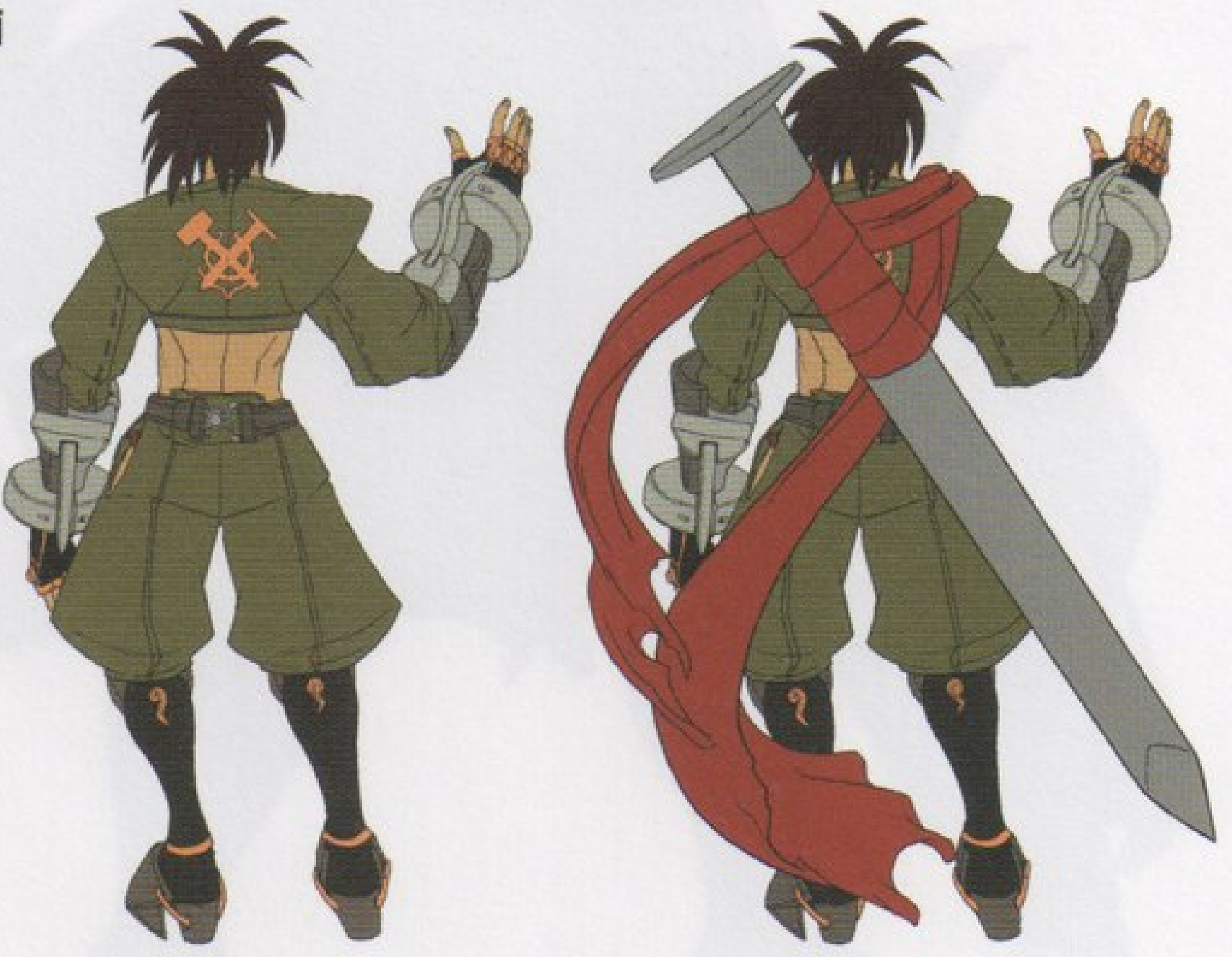
旧メインビジュアル

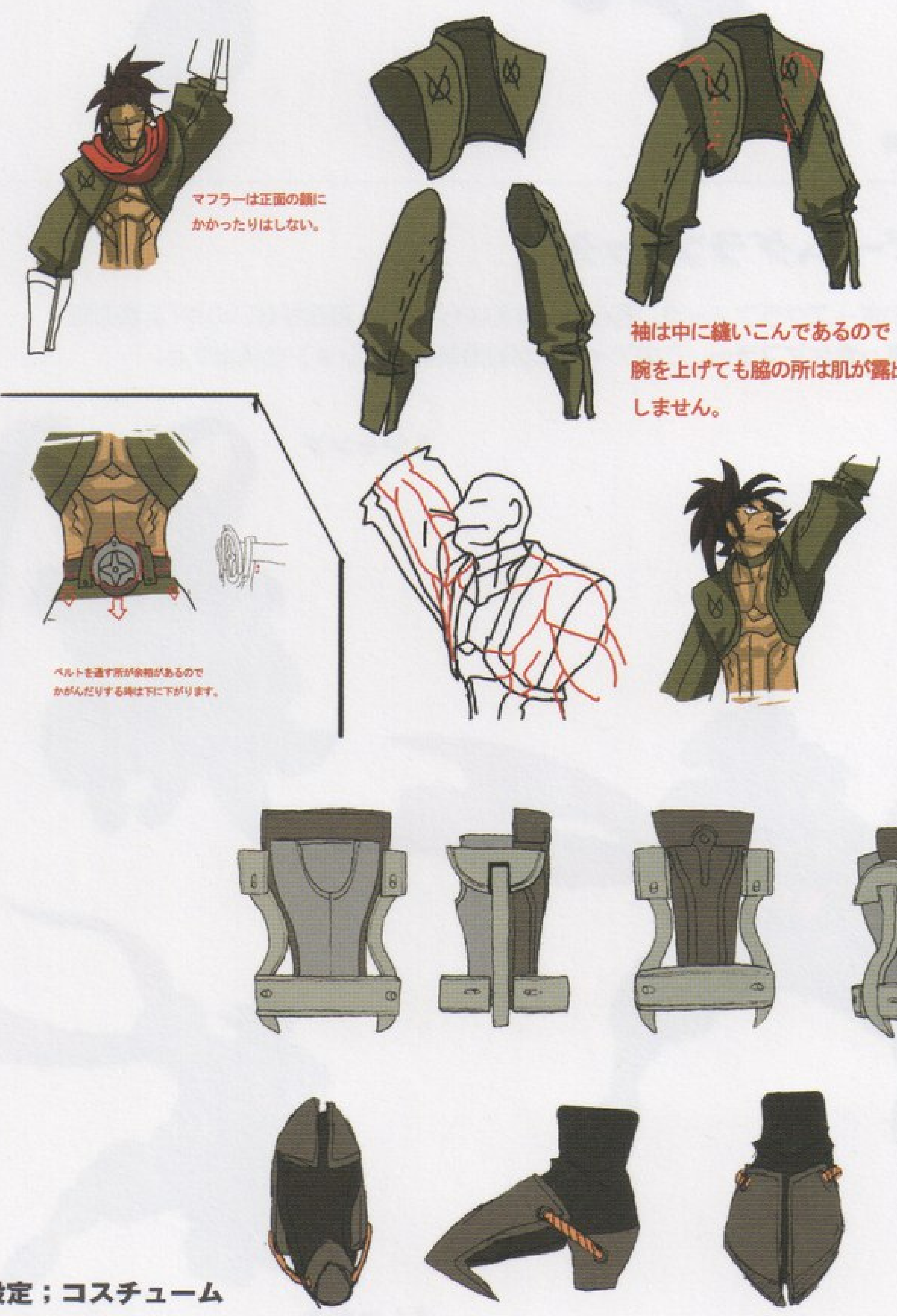


設定：側面



設定：背面





設定；コスチューム

設定：基本アクション



❖ キャラクター案

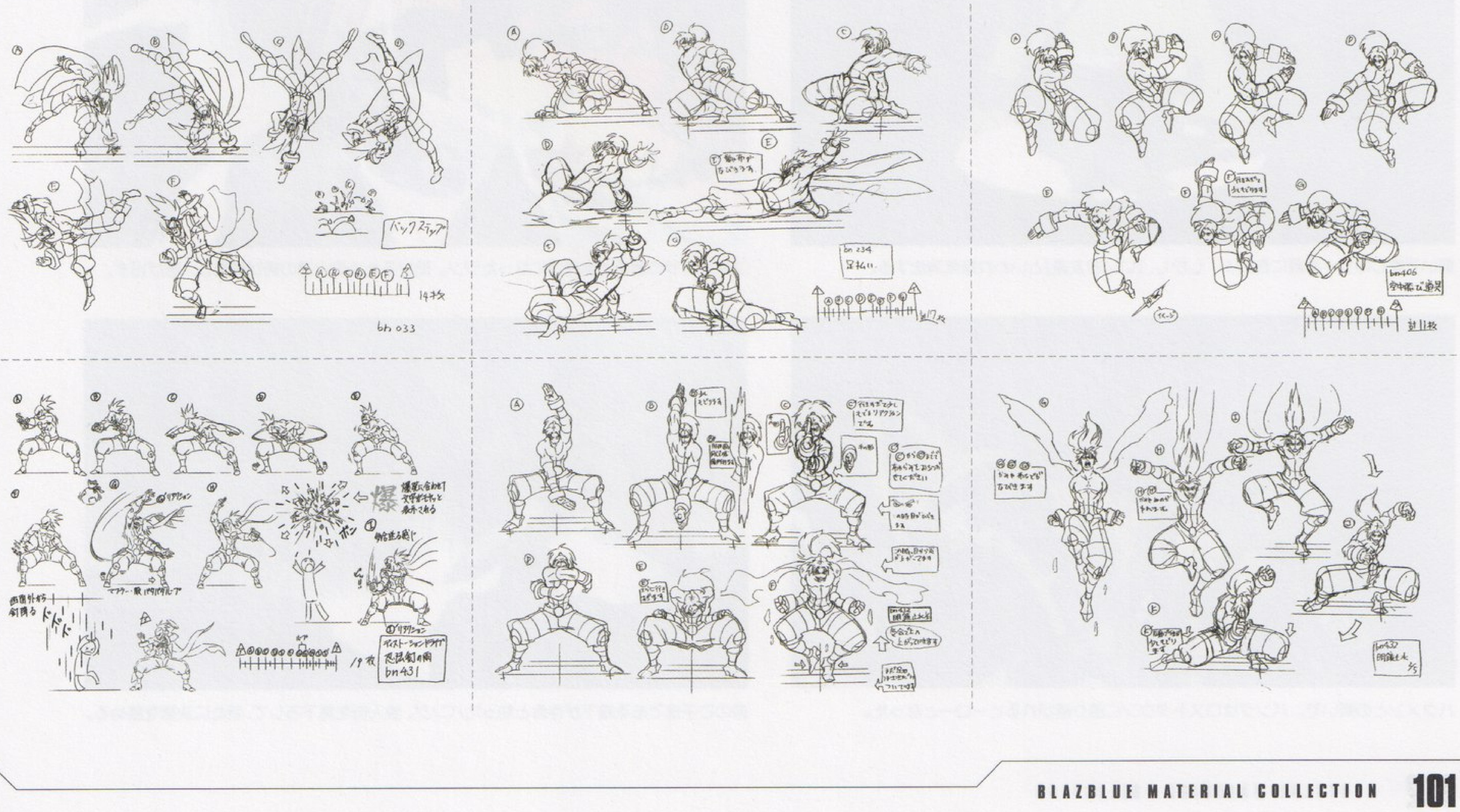
五十五寸釘と赤いマフラー自体は決定稿とさして変わらないが、どこか正統派忍者然とした準備稿。どの段階で「暑苦しさ」がプラスされたのか気になるところだ。





❖ モーションコンテ

ダイナミックなアクションが多いバングのモーションコンテ。忍者というよりも、熱血ヒーローを思わせるポーズが多いことも特徴といえる。



EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

❖ エンディング（アーケードモード）








カグツチにラグナが現れたとの報せを受けるバング。彼が統制機構に戦いを挑んでいることは知っているが、大悪党を野放しにできない。バングは「愛しの君」が住まうカグツチを守ることを誓う。

❖ イベント（ストーリーモード）



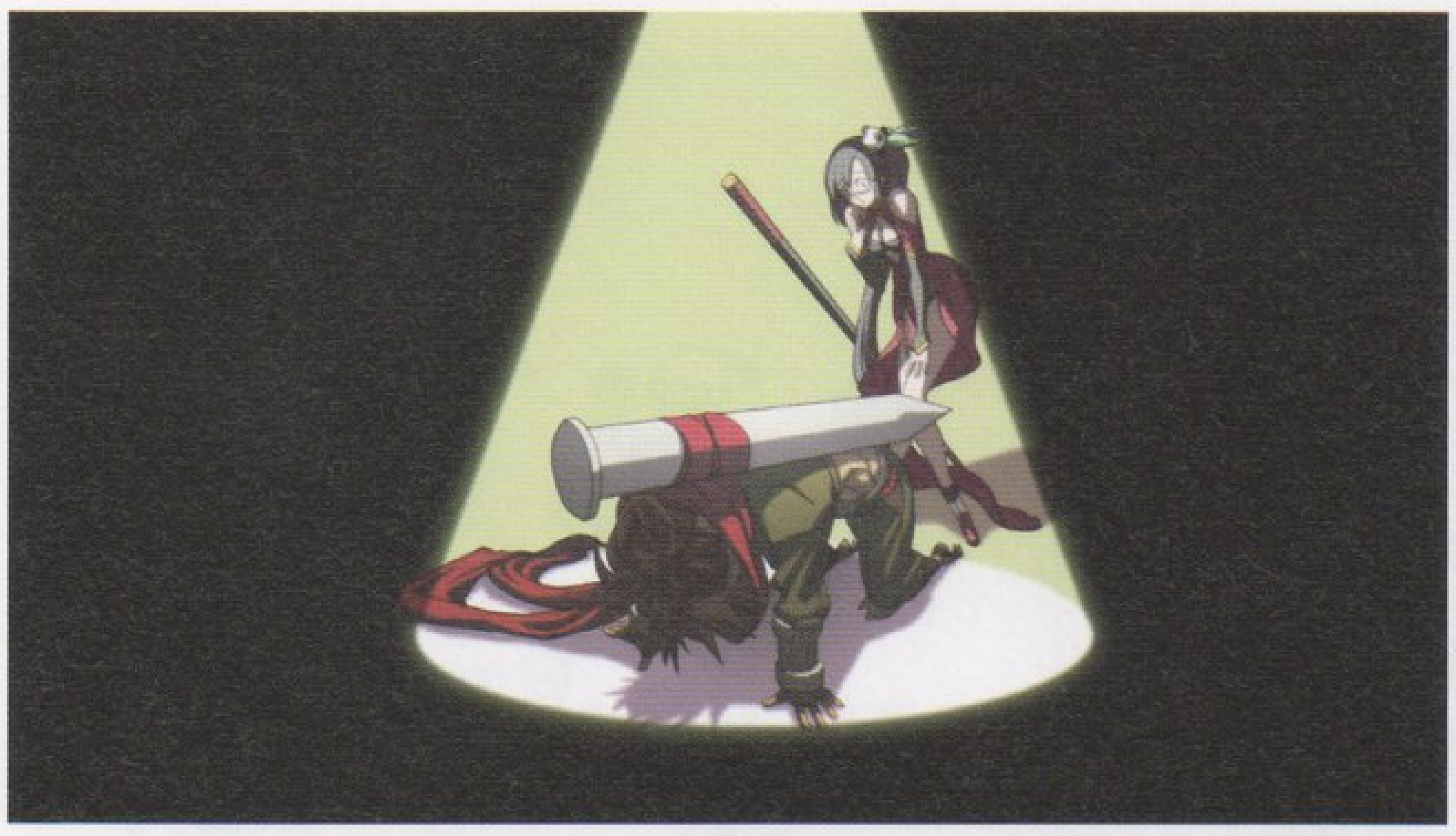
統制機構によって戦火に見舞われる、イカルガの城下町。



ついには殿のいる天守閣まで炎上してしまう。



バングが駆け込むと天守閣は氷雪で覆われていた。



勢いで愛しのライチ殿に告白！　しかし、「いいお友達」といわれ意気消沈する。



ユキアネサの暴走で氷付けになったジン。助けるための火遁の術が失敗し、逃げ出す。



ハクメンとの戦いで、バングはロストタウンに語り継がれるヒーローとなった。



殿のご子息である殿下が存命と知ったバング。浪人街を見下ろして、新たに決意を固める。

❖ 勝利セリフ

ラグナ	ぜぇぜぇ、今から引き渡す……いや、待て……。逃げる、な……ぜぇぜぇ。
ジン	ここで会ったが100万年！！　お主の顔、忘れはしないぞ！！いざ覚悟！！
ノエル	くの一にしては色気が……いや色々足りないでござるな特にム、ってま、待て、撃つな、話せば分かるでござる！！
テイガー	魂と魂のぶつかり合い、拙者の方が勝っていたでござるな！
タオカカ	フフフ、それで猫に化けたつもりでござるか？世間の目は誤魔化せても、このバングの目は騙されぬ！
レイチェル	拙者にも忍犬の一匹や二匹。よし、次相まみえる時にお見せいたそう！！
アラクネ	お主からは悪の匂いがプンプンするでござる！！
ライチ	ハッ！ライチ殿！大丈夫でござるか！？　一体誰がこのような事を！！！
カルル	良い子は寝る時間でござる！！
バング	くっ、なかなかハンサムで男前なナイスガイであった……！拙者もあのようにたくましく精錬された男になりたいでござるな。
ハクメン	ただ互いに全力をぶつけた結果でござる！　良き修行となった、それでは失礼！！
ニュー	何という力！　今こそ！！　拙者の新必殺技を放つ時！！

❖ 戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	準備万端！／腕がなるでゴザル
立ちリアクション(VSジン)	ジンキサラギ！！
立ちリアクション(VSライチ)	ライチ殿！
立ちリアクション(VSカルル)	カルル殿！
立ち振り向き	こっちでござるか／見失わぬ！
前方ジャンプ	とおっ！　とりゃ!
後方ジャンプ	後ろにとおっ！／だりゃ！
空中ダッシュ	逃がさぬッ！　どりゃあ！
バックステップ	ちっ！／ほっ！
空中バックステップ	はっ！／はぁ！
2段ジャンプ	さらにとおっ！　どぁっ
ガード(小)	ふんっ！／ぐっ！
ガード(中)	気合が足りぬ！／ぬぬぬ！
ガード(大)	惜しかったで候！(そうろう)／負けぬ！
バリア	スーパーバリアー！！／甘いぞ！／この瞬間でゴザルッ！／そこだ！／バリアー！！／どうしたどうした！／絶対防御ッ！！／フハハハハ！
ダメージ(小)	ぐうっ／ぐはっ／ちいっ！／ふぐっ
ダメージ(中)	ぐわあっ！／ぬおっ／ぬおぉっ！／がふっ
ダメージ(大)	ごふぅうあっ！／ぐぼあ／がっはあっ！／ぐへえっ
ダメージ(特大)	うっぎゃあぁぁあああああ！／ぬおーっ！／悶絶躄地～(もんぜつびゃくじ)！／ぐっはぁぁあああ！！
ガードを崩されたとき	しまっ…／馬鹿な！／読み負けた！？／ぬおおおおお！
ガードブレイク	危険危険！これは危険！！／ぬかった！
あおむけダウン起き上がり	まだまだでござる／やるでござるな
前のめりダウン起き上がり	これくらいで倒れる拙者ではござらん／まだまだっ！
地上きりもみ	ぐるぐるぐる…／あいやいや～
横吹き飛ばしやられ	あっひゃ～！／ふぐおぉぉおおーっ！
壁バウンド	どチクショウっ！／はぐっ
地面バウンド	ばうんっ！／うごぉ
空中きりもみ	あ～れ～／安住したでござる～
炎やられ	その情熱しかとうけとめたぁ！／お主も燃えているかぁ！
氷やられ	氷の監獄より無事復活ッ！！／行水に等し！
電撃やられ	痺れるでゴザるるるるるる／あぎゃぎゃぎゃぎゃ
毒やられ	毒か！卑怯な！／うぐ……お主、はかったな！
上記以外の状態変化のやられ	よく分からぬが気にしないでゴザル／四百四病(しひゃくしびょう)ごとき！
体力など吸い取られたとき	術が盗まれるでゴザル…／この感覚は！？
当身を取られたとき	見事天晴れなりぃっ！！／やるでござるな！
罠や飛び道具をくらったとき	陽動作戦でゴザルか！／なかなかの技！
カウンターアサルトをくらったとき	反撃とは油断したっ！／お粗末でござる！
バリアバーストをくらったとき	卑怯者めぇぇええええっ！／ほぐぁっ！
ガード弾かれモーション	あっれぇぇぇ？／ちぃっ
地上受身	屈しないでゴザル！／にんにん！／受身とはこうするのだっ！／受身っ！
地上受身(VSジン)	貴様ら図書館なぞ！
地上受身(VSライチ)	ラ、ライチ殿…
地上受身(VSカルル)	なかなかやるでござるな！
空中受身	無事ふっかぁーつっ！／ぬんぬん！／お主の攻撃もここまで！／空中受身っ！／詰めが甘いでゴザルよ！／宙天(ちゅうてん)！
空中受身(VSジン)	図書館め！
空中受身(VSライチ)	ああ、麗しの君よ…
空中受身(VSカルル)	甘いなカルル殿！
投げ抜け成功時	有為転変(ういてんぺん)！／好きなようにはさせぬ！／その程度の体術で！／危ないでござるよ
相殺時	はかったか！／やる！
よろけ(くらい)	くぅう～っ！／あ～らららら…
よろけ(復帰)	かっ、はぁっ…／底力っ！
攻撃(小)	せいっ！／とりゃっ！／しゅっ！／ふりゃっ！
攻撃(中)	どぅりゃぁあっ！／ほいさっ！／ほあたっ！ちりゃっ！
攻撃(大)	ばぁんっ！！／ねりゃぁぁぁーっ！！／そぉうりゃーっ！／おんどりゃぁぁぁーっ！！
攻撃(ドライブ)	骨を断つ！！／忍の体術！！
攻撃(特殊)	隙有り！／読み読みでござる／ちぃえすとおおおおおーッ！！！／このコブシでござる！
コンボ成功時	連続攻撃でゴザルっ！／疾風怒濤！／これぞバング流忍術の真髄！／天壌無窮なり！(てんじょうむきゅう)／ゴザルゴザルゴザルゴザルゴザルッ！！／これぞ！無限地獄！
コンボ成功時(VSジン)	殿の仇！！
コンボ成功時(VSライチ)	恥ずかしいでござる！！
コンボ成功時(VSカルル)	拙者が教授しよう！
投げ(成功)	ここだあっ！／精進せよ！(しょうじん)
空中投げ(成功)	後ろだぁっ！／油断大敵！
投げ空振り	まずいでゴザル／空空寂寂なりよ！(くうくう-じゃくじゃく)
投げ抜けされたとき	中々の腕前と拝見した！／泡沫夢幻っす！(ほうまつむげん)
バリアバースト	うおおおおおおおおおおおおおおおっ！／超力怒髪天！(ちょうりきどはつてん)
カウンターアサルト	仕方ないがこれも忍びの掟！／千変万化の術！
真空烈風バング落とし	真空烈風！／バング流体術！
真空烈風バング落とし(続き)	バング落としぃぃぃいいっ！！／烈風バングキィーーーック！！
昇天粉砕バング落とし·改	昇天粉砕！／風雲！
昇天粉砕バング落とし·改(続き)	バング落とし·かいぃぃぃぃぃっ！／バングナッッコオォォォォォォォォォ！
バング双掌打·金剛戟	破龍！玉砕！(はりゅうぎょくさい)／みぞおちスーパークラァッシュッ！
バング双掌打·天剛戟	鳳凰天舞！(ほうおうてんぶ)／さみだれギガントアタァァーック！
バング流手裏剣術	飛天舜雨！(ひてんしゅんう)／手裏剣すぺしゃる！
釘設置(地上)	和風慶雲！(わふうけいうん)／空間忍法！
釘設置(空中)	麟鳳亀竜！(りんぽうきりゅう)／表面張力！(ひょうめんちょうりょく)
萬駆熱血走法·「韋駄天」(釘ダッシュ)	韋駄天！／羽ばたけっ！／舜速！(しゅんそく)／限界を！／跳脚の極み！／超えろォッ！！超速！(ちょうそく)／忍べっ！
獅子神忍法·超奥義·「萬駆活殺大噴火」	シシガミ忍法·超奥義！　バング！　活殺！だいふんかぁぁぁああああああああ！／唸れェッツ！！拙者の魂よッ！！！　混沌とした世界にッ！　正義のォッ！！　鉄槌をォッッッ！！！
獅子神忍法·絶奥義·「萬駆嵐禍陣」	絶奥義っ！　萬駆嵐禍陣ッ！(ばんぐらんかじん)／逃げ場は無いでござるよ！！　手裏剣にわか雨！！
獅子神忍法·究極奥義·「萬駆風林火山」	シシガミ忍法究極奥義！　風(ふう)！林(りん)！火(か)！　ザァァーーーーンッ！！！風よりも速く！林よりも静かにぃぃぃいいいいいいっ！！！　炎よりも熱くッ！山よりも高くにぃぃぃぃいいいいいいっ！！
獅子神忍法·熱血最終奥義·「究極萬駆」	熱血最終奥義ッ！！／この技を使う時がきたでござる！
獅子神忍法·熱血最終奥義·「究極萬駆」(続き)	掟破りの超忍術！　地獄絵図の始まりでゴザルッッ！！／スぅうううううパぁぁああああああ
	あ！　バァァアアアアアアンングッ！！
死亡	殿…、もうしわけ…、ございません…。／ちっきしょぉぉぉおおおおっ！／ぬわあああああああああああああっ！／うぎゃあぁあああああああああっ！
挑発	さあっ！何処からでもかかってこいでござる！／どうしたどうした！ 拙者が恐くて何もできぬのか？
勝利	もう終りでござるか？／立て立て！！！／軟弱な！！！／次だ次！！！／まだまだ！これからが本番でござる…！！／ここでトドメを……！ささぬでござるぅぅぅぅっ！！
勝利(決着)	その実力じゃ、世界で二番目、でゴザル／次回！「逆襲のバング」の巻きぃぃぃいいっ！／拙者は負けぬ！　課せられた命を成就するまで！！フハハハハハ！　片腹痛い！　フフフフフ…、アーハッハハハハハハ！／正義のヒーロー！ここにあり！／これぞ……鍛えられた忍びの力！
時間切れ負け	くっ、世知辛い世の中でゴザル…／うぐぅっ、無念なり……。
登場 1(その1)	光ある所に影がある…／ひとつ人の世の生き血を何とやら……
登場 1(その2)	闇集いし悪に正義の鉄槌舞い降りる…／えーとなんだったか…
登場 1(その3)	人呼んで「正義の雷(いかずち)」！！　いざ参る！／大悪党め！成敗してくれる！
登場 2 (その1)	呼ばれて 飛び出て いざ参上！／正義の味方！
登場 2 (その2)	拙者の名は「獅子神 萬駆」！／バァァァニングバング！
登場 2 (その3)	いざ尋常に勝負！／ただいま　見ッッッッ参ッッッ！！！
登場 3	天が呼ぶ、地が呼ぶ、人が呼ぶ！／にがさんぞっ！悪党めっ！
登場 3 続き	轟音雷帝　「獅子神 萬駆」！　ただいま見参！／正義のヒーロー！シシガミバングがお相手致すっ！
対戦前(VSジン)	お主の罪は償いきれぬ！この場所にて拙者が成敗してくれる！
対戦後(VSジン)	お主の悪運！ここで尽きたでござる！！
対戦前(VSタオカカ)	これも修行の一環！遠慮なくかかってくるでござる！
対戦後(VSタオカカ)	拙者の名はシシガミバング！新人にさえ丁寧に技を伝授する心優しき男！
対戦前(VSテイガー)	覚悟しろ！この巨大な大悪党め！！
対戦後(VSテイガー)	拙者の名はシシガミバング！悪しき野獣の牙から麗しき美女を救い出すたくましい男！
対戦前(VSライチ)	今日こそ届け！拙者の愛の力よ！！
対戦後(VSライチ)	さぁ！拙者の胸に飛び込んでくるでござる！
対戦前(VSカルル)	さぁさぁ！いっちょもんでやるでござる！
対戦後(VSカルル)	拙者の名はシシガミバング！会ったばかりの後輩に慕われるとても頼もしい男！
対戦前(VSハクメン)	お主の力が六英雄かどうか…、この身を持って味わってやるでござる！
対戦後(VSハクメン)	拙者の名はシシガミバング！嘘と諸悪とピーマンが大嫌いな正義感の強い男！

title

Fortune favors the bold



文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）

Bang = Shishigami

AD 2110 年、六人の戦士たちの活躍によって黒き獣は消滅し、百十余年に亘る人類と黒き獣との戦争に終止符が打たれた。

人々は六人の戦士たちを『六英雄』と称えた。だが、人類は喜んでばかりはいられなかった。永きに亘るその戦争で、全世界の人口は半分にまで減少し、世界各地の主要都市は壊滅してしまっていた。戦争の被害はあまりに甚大だった。その上、倒した黒き獣の体内からは漆黒の霧———後に魔素と呼ばれる———が噴出し、地表を覆ってしまった。
人類が黒き獣を駆逐したこの戦争は「第一次魔道大戦」と呼ばれる。魔道とは六英雄の一人であり天然の魔法使いであった少女「ナイン」が用いたとされる『魔法』と人類の叡智の結晶である『科学』との融合によって発明された新技術『術式』のことを指す。この「術式」を使用するための詳細を記した書物は「魔道書」と呼ばれ、当然、人類にとっての大いなる資産となった。この魔道書のほとんどが「虚空情報管理機構」により管理されることとなった。

AD 2111 年、「魔道書」を管理する虚空情報管理機構は次第に発言力を強め、全世界を支配する体制を築き上げていった。名称も「虚空情報管理機構」から「世界虚空情報統制機構」へと改称し、栄え抜きの精鋭戦士———衛士と呼ばれる———で構成した武力部隊「第一魔道師団」を設立。益々、勢力を拡大していく。急務とされた人類社会の復興は、この「世界虚空情報統制機構」———略称　統制機構が音頭を取る形で進んでいった。

AD 2112 年、着工から一年余か月、人類復興の礎となる第壱統合都市「イザナギ」が完成した。黒き獣が消滅時に噴出した黒い霧「魔素」は全世界の地表を覆っている。魔素は多量に摂取すると人類を含めた様々な動植物の生態系に影響があることが判明した。人類は地表の魔素を避けるために山間部を切り拓き都市を形成していくのだった。

その後、復興は着々と進み、AD 2100 年代後半までに大小合わせ百を超える山間都市が建設されていく。その中でも山間部に階段状の階層を設けて建設された二十三の都市は『階層都市』と呼ばれ、それぞれが各地域の中心都市として発展していった。統制機構はこれら二十三の階層都市を取りまとめるため、「世界統一管理機関」を設立。名実ともに世界を支配することを宣言した形となった。

AD 2190 年、第五階層都市「イブキド」が世界統一管理機構から脱退し、事実上の統制機構からの独立を宣言した。
翌年になると「イブキド」の動きに同調する形で四つの階層都市———第六階層都市「ヤビコ」、第七階層都市「カザモツ」、第八階層都市「ワダツミ」、第九階層都市「アキツ」が続いて独立を宣言。これら五つの階層都市群は「イカルガ連邦」を名乗ることとなった。統制機構は直ちに「イカルガ連邦」を称する叛徒への武力鎮圧を開始した。しかし、イカルガ連邦の結束と軍事力は予想以上に高く　戦争は長期化の様相を呈していった。

AD 2192 年、付近の中　小都市を糾合したイカルガ連邦はさらに勢力　領土を拡大していった。これに対し、統制機構はイカルガ連邦の侵略戦争と批判し、戦争の正当性と大義を手に入れたことを主張した。戦争は続いていく。

AD 2194 年、イカルガ連邦の中枢都市である「イブキド」が謎の消滅を遂げた。一説には統制機構の衛星軌道兵器による攻撃とされているが、現在まで原因は明らかになっていない。中枢都市を失ったイカルガ連邦は徐々に瓦解を始めていくが、それでもなお、結束は揺らがず　本拠地を転々と変え、抗戦を続けていくのだった。

AD 2196 年、四つの階層都市を制圧されたイカルガ連邦は、統制機構に対し和平交渉を提示した。しかし、統制機構側はこれを拒否したため、イカルガ連邦は最後に残った拠点　第八階層都市「ワダツミ」に籠城し、徹底抗戦の構えを取る形となった。

AD 2197 年、長く続くと思われたイカルガの籠城戦は思いの外早い段階で終結した。

統制機構の若き衛士ジン＝キサラギの単独潜入による電撃作戦———天守閣へ襲撃、総大将である国主　テンジョウを討ち取ることにより　イカルガ連邦は盟主を失い、崩壊した。

◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

第十三階層都市「カグツチ」の下層、後に「浪人街」と呼ばれることになる区画で、男たちが談笑していた。昼下がりのことである。男たちは午前中の仕事を終え、婦人たちが作った握り飯を頬張り、一息ついたところであった。

イカルガの崩壊から、およそ半月余が過ぎた。籠城戦を生き延びたイカルガの難民たちは、新たなる生活の場を求め彷徨い、ここ第十三階層都市の下層に辿り着いた。幸いなことに管理の行き届く上層階と違い、この下層区画は統制機構の手が及んでおらず　まさに新天地であった。イカルガの難民たちは、この地を新たな故郷とすべく、家を建て、作物を植え、生活に必要な物資や資材を揃えているところであった。
「よし、こんなところでござるな」

黙々と紙に筆を走らせる大男———名をシシガミ＝バングという———が顔を上げた。イカルガ随一の忍として同胞から慕われ、そして敬われ、かつては敵方から畏れられた男である。現在は亡き国主　テンジョウに代わって旧イカルガの民たちを統率している。
「お頭。さっきから何をしていらっしゃるんで？」
普段であれば物静かに書きものをすることなどない頭領の姿を見て、部下の一人が訝しんで尋ねた。
「うむ、実はな。歴史の教科書を作っているのでござる」
「歴史の……教科書ですかい？」
思いがけない返答に、部下が素っ頓狂な声をあげた。
「左様。図書館の連中の非道を正し、殿の無念を晴らすが拙者の使命。そのためにはまず　図書館が行った悪行と非道の数々を後世に伝えてゆかねばならぬ」
ふんふん、と部下たちは熱心に頭領の言葉に耳を傾ける。
「拙者は幼少の砌より殿から世界の歴史をご教示頂いておった。それを思い出し、書き起こしていたところでござるよ」
なるほど、と部下たちは目をキラキラさせて頷く。
「それにしても細かい所までよく覚えていやすねぇ」
「殿のお言葉、一片たりとも忘れたことなどござらん。例えこの五十五寸釘が折れようと、ゆめゆめ忘れぬでござる」
「さっすが、お頭。しかし、五十五寸釘は早々折れないと思いやすぜ……」
「うむ。これは亡き殿の忘れ形見。折れるはずがないのでござる」
そういう意味ではなく、そんな「ふっとい大きな鉄釘」が物理的に折れるワケがないと言いたかった部下であったが、あえて口にはしなかった。頭領の熱い想いを大切にするのも部下の務めである。
バングは徐に立ち上がり、拳を握りしめる。
「今は百人程度の民しかおらずとも、男が汗を流して働き、女子が機を織り子を産む。さすれば、やがては千にも万にもなろう。これがイカルガの民の不屈の魂でござる！」
「押忍！」
「では、そろそろ仕事を再開するでござる！」
「押忍！」

頭領の号令を合図にして、男たちは一斉に立ち上り、各々に仕事に戻っていく。バングはそんな彼らの背中を見送りながら、角材を担ぎ上げ　すでに吹き出し始めた汗を拭うのだった。



HAKU=MEN

ハクメン

CV：？？？

暗黒大戦を終結させた六英雄のリーダーで、かつて「黒き獣」を殺している。ココノエによって現世に蘇り、すべての元凶である「黒き者」を倒すためにカグツチへ向かう。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



PROFILE

身長	208cm
体重	155kg
誕生日	不明
血液型	不明
出身地	不明
趣味	不明
大切なもの	秩序
嫌いなもの	黒き獣

バックボーン

黒き獣を倒した「六英雄」のひとり。黒き獣との戦いである「暗黒大戦」後、行方不明となっていたが、再びその姿を現す……はたして彼の目的は？

性格

機械的に物事を判断して最善の策をとる。敵以外にまったく関心がなく、敵を打ち倒すことがすべてと考えている。

❖ メインビジュアル

顔に表情はなく、身体の各所に眼球と思しきオブジェクトが埋められたメインビジュアル。絶対正義を象徴するが如く、白が映えるカラーリング。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

ハクメンのデザインコンセプトは、見てのとおり「侍」です。このキャラクターは僕が高校くらいのときに考えた「顔のない戦士」という、顔が鏡でできていて、体の要所に「眼」があるというキャラクターをアレンジして今の形になりました。体のデザインに関しては、当時とさほど変わりません。個人的にはやっと日の目を見られて少しうれしいです。[森]

声優・ボイスについて

ハクメンの声優さんは……内緒です。このキャラクターに関してもいろいろと推測してみてください。ハクメンさんは僕自身もこんがらがりそうな難しい日本語をお使いになります。興味のある方は、漢和辞典などで確かめて頂ければと思います。今さらながら正しい言葉なのか不安になることも……。[森]

❖ アバター(ストーリーモード)

表情を読み取ることができないため、一見無感情に見えるハクメンのアバター。しかし、その立ち姿には六英雄のリーダーとしての堂々たる威風が漂っている。



構え時



通常時



やられ時

❖ ゲームグラフィック

野太刀を抜刀して構えた状態のポーズグラフィック。侍のイメージを踏襲しているだけに、静と動のメリハリが効いたグラフィックになっている。



ジャンプ



立ち



しゃがみ

❖ 紋章

9つのプレート状のオブジェが印象的な紋章。中心に配置されているのは九尾の狐と思しき獣。「9」という数字がハクメンのキーワードになっているのだろうか。



ROUGH SKETCH ラフスケッチ

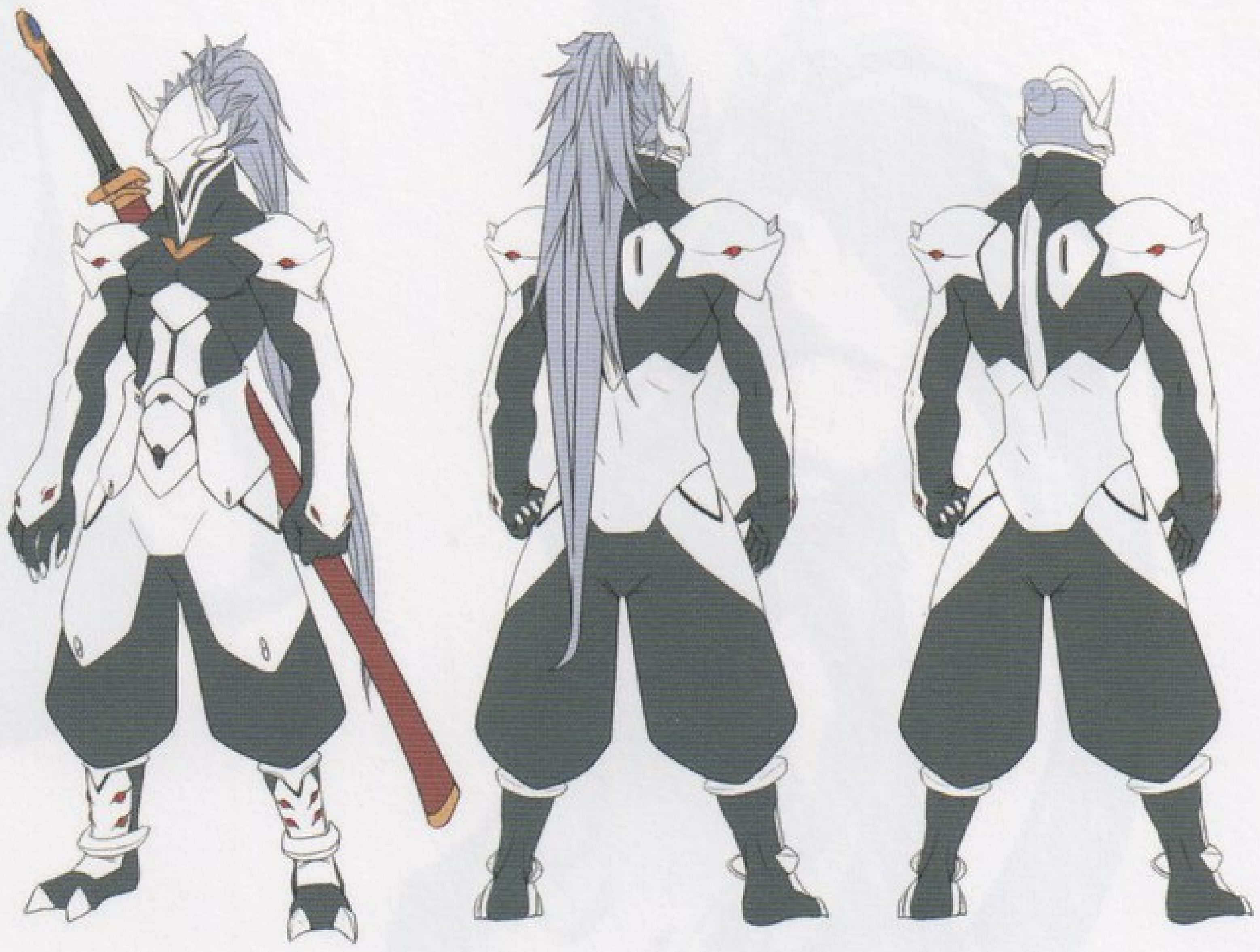
❖ キャラクター設定

旧メインビジュアルは決定稿に比べて、やや肉厚な印象。アーマーの背面部には、野太刀の鞘をマウントさせるスリットが設けられている。

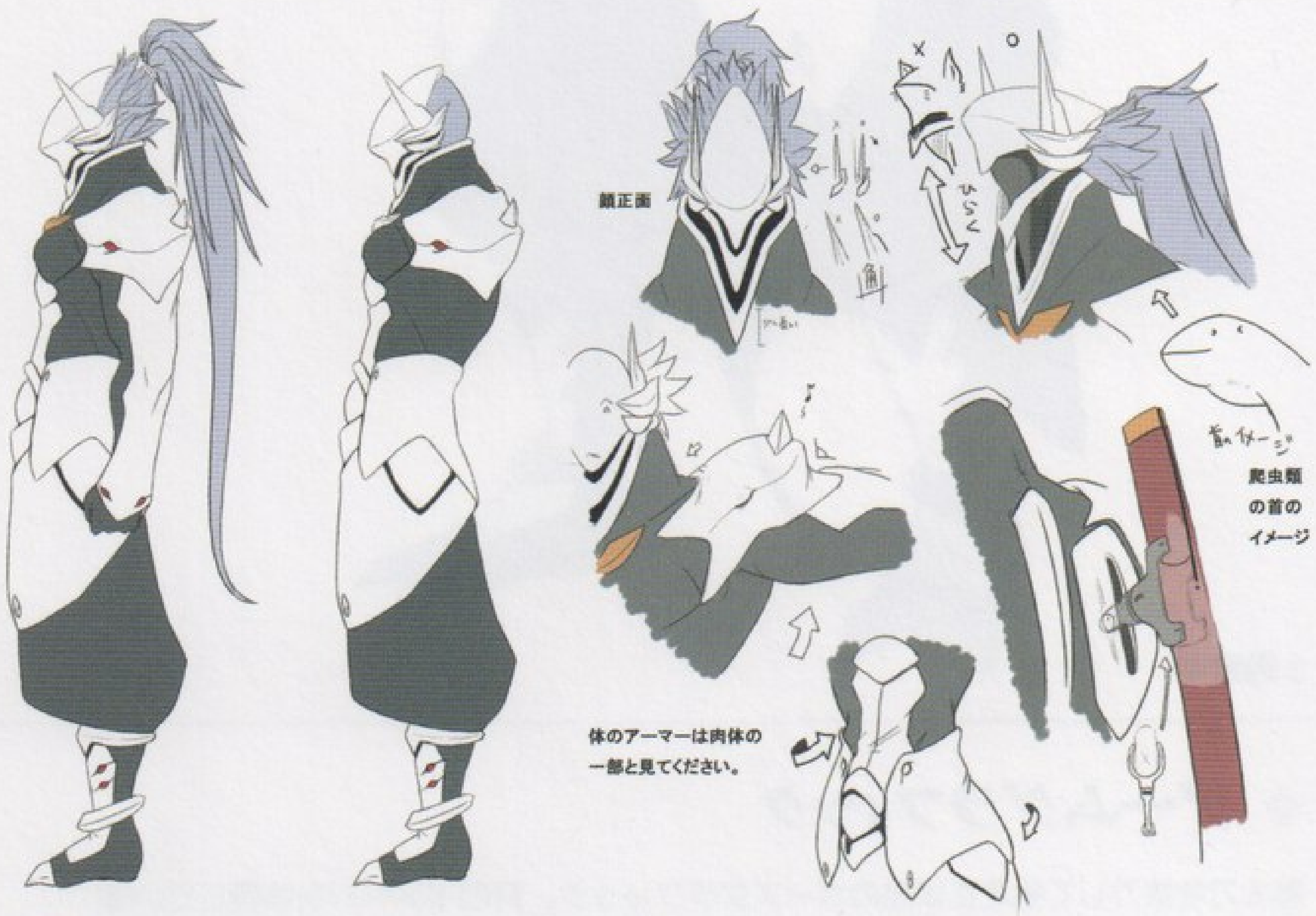
旧メインビジュアル



設定：前面／背面



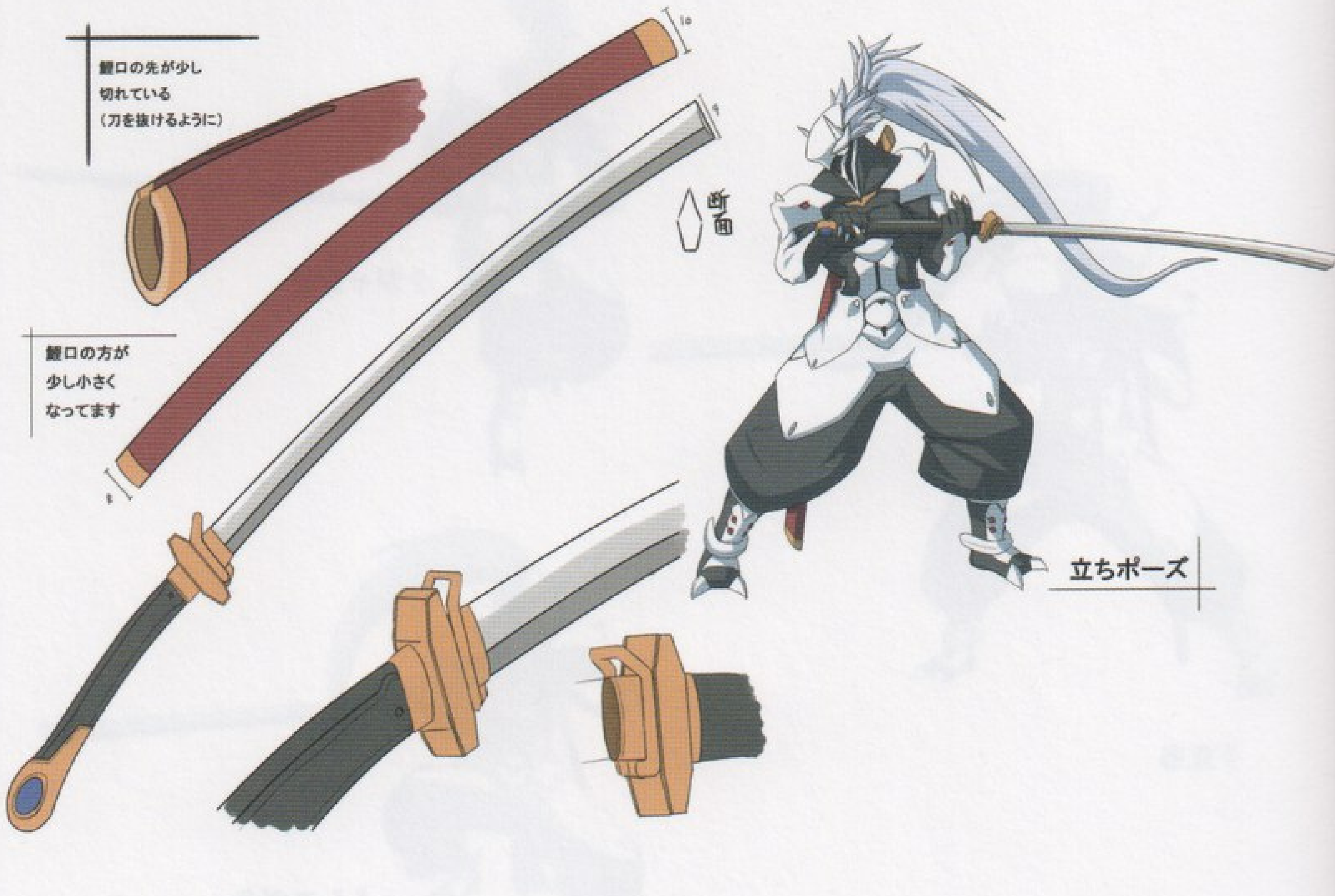
設定：側面／各種ディテール



設定：基本アクション



設定：武器



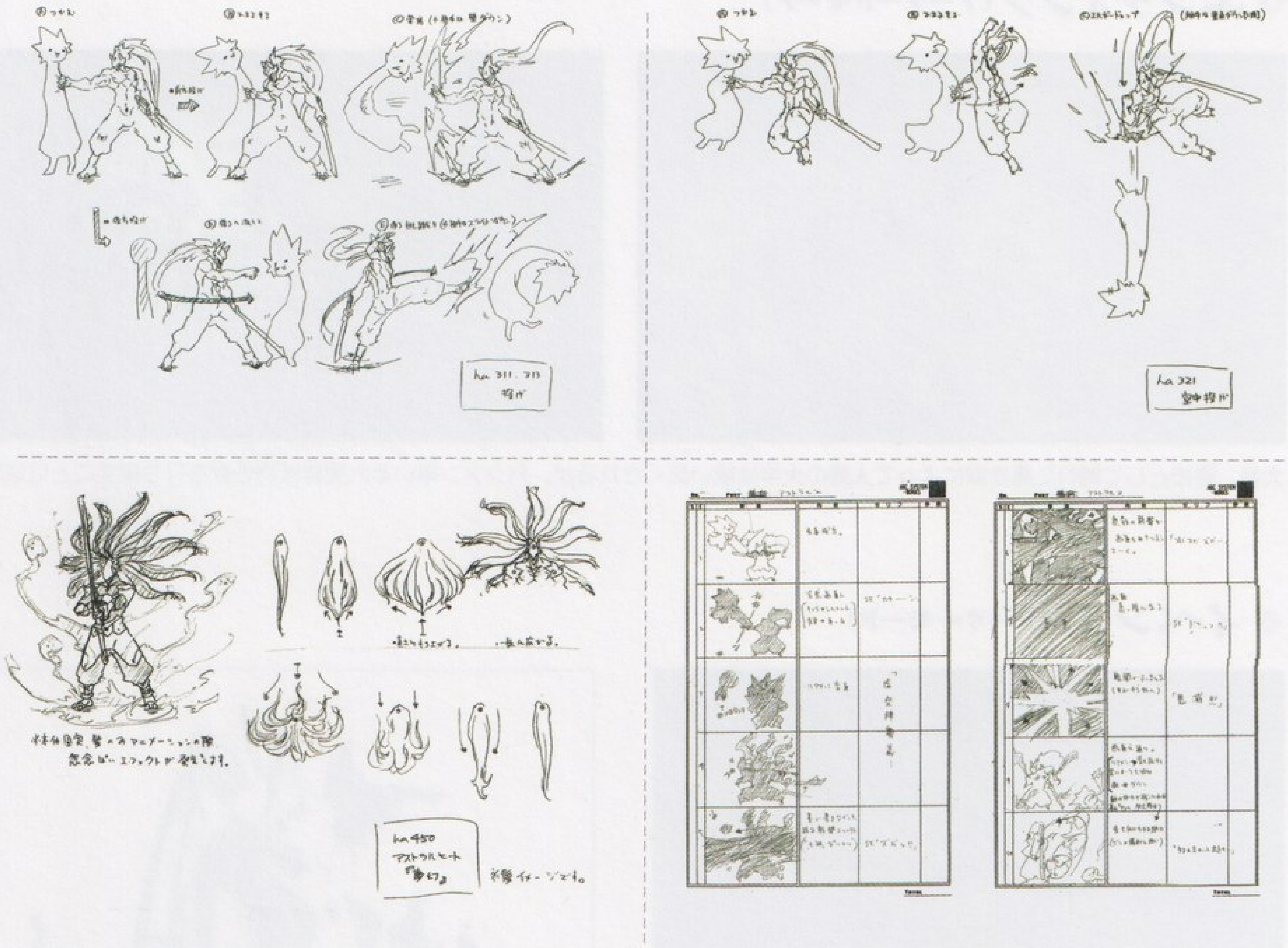
❖ キャラクター案

基本的なシルエットや「表情が見えない」というコンセプトは、準備稿からほとんど変わっていない。しかし、野太刀のデザインは大きく手が加えられている。



❖ モーションコンテ

ドライブ能力発動時の当て身投げのモーションは、細かい指定がなされている。「虚空陣奥義　夢幻」の能力解放時、髪の毛の束が九尾になっている点にも注目。



TOPIC デフォルメキャラクターイラスト


ラグナ


ジン


ノエル


テイガー


タオカカ


レイチェル


アラクネ


ライチ


カルル&ニルヴァーナ


バング


ハクメン


ニュー（通常時）


ニュー（戦闘時）

メインキャラクターたちに用意されたデフォルメイラスト。ディテールはオミットされているものの、ラグナはぶっきらぼう、ジンはクールな表情と、それぞれのキャラクターの特徴や性格を捉えたものに仕上がっている。

EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

エンディング（アーケードモード）



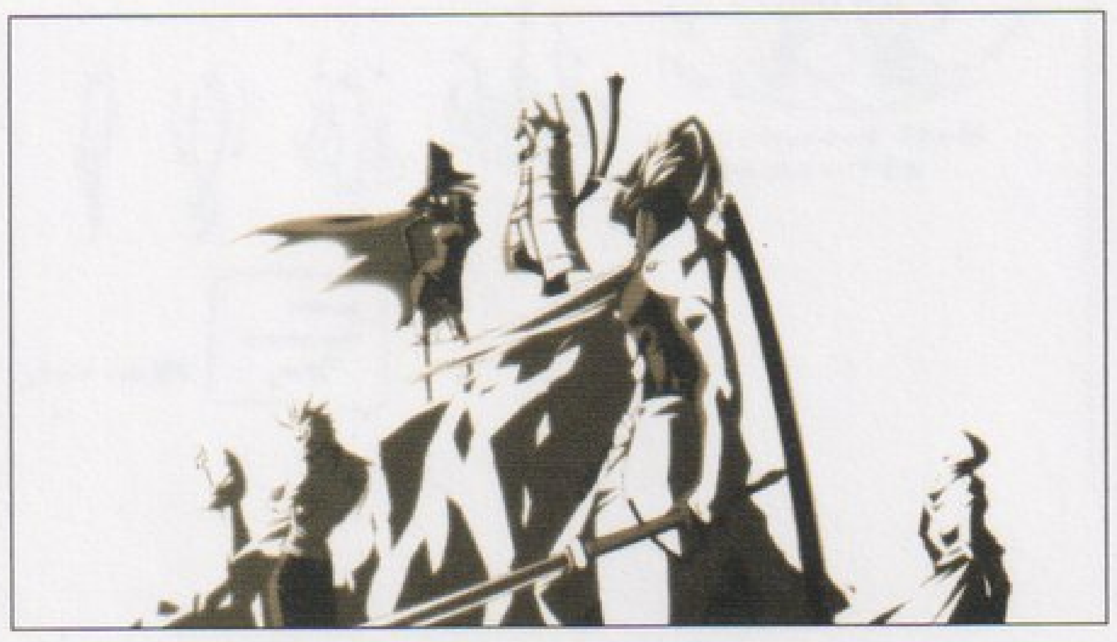


大昔、突如として現れた黒き獣によって人類の大半は喰い尽くされるが、ハクメン率いる六英雄は黒き獣を打ち倒すことに成功する。しかし、ハクメンは「狭間」に閉じ込められてしまった。

イベント（ストーリーモード）



虚空を漂うハクメン。その空間は「狭間」と呼ばれている。



その昔、黒き獣を倒した戦士達は「六英雄」と呼ばれた。



ラグナに勝利したハクメンは、マスクを外して語りかける。



ココノエに呼び出され、協力を求められる。利害が一致したハクメンはその提案を受け入れる。



ゲートへ転送され、すべてはここから始まる。「我が名はハクメン！　推して参る！」

勝利セリフ

ラグナ	「悪夢」よ、意識に還れ。寂寥を感じ乍ら、余燼に飢え乍ら、蒼に汨して、消えろ。
ジン	……………………。
ノエル	成程……何故と訊ねるのは無粋で有ったな。幾星霜の中で歪に生み出されし少女よ。
テイガー	壊いて呉れるな。之が私の業だ。
タオカカ	ククク……猫よ、物騒な物を産み出して呉れる。
レイチェル	道化よ、遊びが過ぎるぞ。因幡に倣う心算か。
アラクネ	堕ちた者を救う術は一つしかない、覚悟しろ。
ライチ	贖うな、之も摂理だ。只揺蕩え。
カルル	尤も真理に近づきそして眼を逸らした少年よ、哀れな。
バング	其の筋は正に稲妻が如し。遣って見ろ、好きに世界を翔るが良い。
ハクメン	同種の神器は弐つも要らぬ。為らばどちらかを壊す迄。
ニュー	貴様の消滅をもって全ての連鎖、ここで断ち切る！

戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	ふーはー
立ちリアクション(VSラグナ)	どうした黒き者よ、足が震えているぞ
立ちリアクション(VSニュー)	その存在を否定しよう…
前方ジャンプ	せい／せあ
ガード(小)	ふっ
ガード(中)	はっ
ガード(大)	むっ
バリア	せいっ／陣！
バリア(VSラグナ)	弱すぎるぞ！
ダメージ(小)	くっ／ぐっ
ダメージ(中)	ぐあっ／ちいっ
ダメージ(大)	つっ／ぐおお
ダメージ(特大)	やるな！／まだだ！
ガードを崩されたとき	なに！／しまった！
ガードブレイク	崩された？！
あおむけダウン起き上がり	おぉ
前のめりダウン起き上がり	ぐおあ
地上きりもみ	ぬぬぬ
壁バウンド	がはっ！
地面バウンド	ぐわぱ！
炎やられ	これしきの火！／ふおっ！！
氷やられ	甘いぞ！／ぜいや！
電撃やられ	ぐあああああああ／ぐああああああ
毒やられ	毒だと？／私に毒なぞ…
上記以外の状態変化のやられ	何がおきた？！／なにぃい！
体力など吸い取られたとき	ふっ／それがどうした？
当身を取られたとき	見切られた？／まずい！
罠や飛び道具をくらったとき	罠か…／幼稚な真似を！
カウンターアサルトをくらったとき	返された？！／捌きか？
バリアバーストをくらったとき	悪あがきを！／解放した？
ガード弾かれモーション	何、馬鹿な！／私のガードを？！
地上受身	ふ／どうした？／は／そんなものか？

シチュエーション	ボイス
地上受身(VSラグナ)	それで全力か？／獣の血か…
地上受身(VSニュー)	正に悪魔だな…
空中受身	た／やるな！／未熟が！／弱いぞ／何だそれは？／踏み込みが甘い
空中受身(VSラグナ)	やるな黒き者よ
空中受身(VSニュー)	この悪魔め！
投げ抜け成功時	それは何だ？／投げなぞ、見きれるわ！／くだらん／無駄だぞ…
相殺時	合わせてくるか！／シュッ！
よろけ(くらい)	ぐあ／やるようだな…
よろけ(復帰)	いけるか！／なんの！
攻撃(小)	フッ／シッ
攻撃(中)	いや！／つあ！
攻撃(大)	でぇい！／せいあ！
攻撃(ドライブ)	甘い！／目障りだ／軽い／逃れられん
攻撃(特殊)	読めるぞ／引け！／遅い／効かんな
投げ(成功)	油断はいかんな…／悪め…
投げ(成功)(VSラグナ)	私を失望させるな
空中投げ(成功)	逝け…／ぜりゃ！
投げ空振り	しまっ！／この私が！
投げ抜けされたとき	チッ／外したか
バリアバースト	結界放射！！／ユニット解放
カウンターアサルト	シャァァ！／此方の番だ！
紅蓮	紅蓮(グレン)／滅(メツ)
蓮華	蓮華(レンカ)／斬(ザン)
残鉄	残鉄(ザンテツ)／破(ハ)
鬼蹴	シッ
閻魔	閻魔(エンマ)／烈(レツ)
椿祈	椿祈(ツバキ)／錬(レン)
火蛍	火蛍(ホタル)／炎(エン)
虚空陣　疾風	虚空陣(コクウジン)　疾風(シップウ)
虚空陣　疾風(VSラグナ)	消えよ悪夢！！
虚空陣　疾風(VSニュー)	消えよ悪夢！！

シチュエーション	ボイス
虚空陣　雪風	虚空陣(コクウジン)　雪風(ユキカゼ)
虚空陣奥義　夢幻	虚空陣奥義(コクウジンオウギ)　夢幻(ムゲン)
虚空陣奥義　悪滅	虚空陣奥義(コクウジンオウギ)　悪滅(アクメツ)
死亡	うおおおおお／これもまた運命か…／完全ではないか…／まだ成し遂げなければならない事が…
挑発	器をしれ…／戦い方もしらんか…／その程度なのか？／呆れるな…
勝利	立て…／まだ終わりでは無いぞ／ほう…／まだやるか？
勝利(VSラグナ)	なんだ、貴様はその程度か？／どうした？何故本気をださん？
勝利(VSニュー)	どちらの剣(ツルギ)が正義か示す時だな
勝利(決着)	私の名はハクメン、おぼえておけ／生まれ変わって出直せ／来世で会おう／笑止！／貴様ごときに私は倒せん！／なんだそれは？まさか戦闘等と言うなよ…
時間切れ負け	時間とは無慈悲なものだ…／制約こそがすべてか…
登場 1	私の前に立つと言う意味／我が宿命に従い
登場 1 続き	その身に教えてやろう…／貴様を滅する
登場 2	全力で来い／貴様…
登場 2 続き	そうすれば少しは生き延びられるだろう／死相が出ているぞ…
登場 3	貴様の正義／試合？、違うな
登場 3 続き	私に示してみろ！／これは殺し合いだ…
対戦前(VSラグナ)	永きに渡る因縁、ここで決着としよう…
対戦後(VSラグナ)	さあ、冥府の王が呼んでいるぞ
対戦前(VSジン)	
対戦後(VSジン)	
対戦前(VSタオカカ)	ふっ、猫の血族か…面白い
対戦後(VSタオカカ)	貴様のオリジナルはそんなモノでは無いぞ…
対戦前(VSニュー)	人の造りし悪魔め…
対戦後(VSニュー)	私は貴様の存在を否定する！

TOPIC デフォルメキャラクターアイコン



109ページのイラストに加えて、各キャラクターの表情をクローズアップした、デフォルメキャラクターアイコンも描かれている。

title

Innocent Black



真っ黒だった。
よくわからない けど
目に映るものすべてが真っ黒だった。

ひくい　すごくひくい　うなり声がきこえた。
地響きのような　ひくい　すごくひくい　音。

きがつくと音は止んでいた。
耳が痛くなるくらい静かな場所
本当に無音。
音があるのかない のか
もしかしたら耳が壊れてしまったのか
わからない。
立ってい るのか座ってい るのか
浮いてい るのかもしれない。

眼を開けようとしても瞼が重い。
何とかして開けると
周りは　何か　蒼い靄に　包まれてい るような感じで
そこから今まで感じた事も無い ような光が差し込んでくる
まるでまだ　夢の中のような幻想的な情景だった……。

そこで初めて

――――自分という存在に　気がついた

生きている?
そうだ　生きてい る　・。
心の臓があるのかない のか　わからない けれど
たしかに　生きてい る気がする

だって　鼓動を感じる。
うれしそうに　高鳴ってい るのを感じる
それはまるで
好きな人や　大切な人に　会ったときのような　鼓動(おと)。

かすかに
自分の中から　自分のものでない 声がきこえた
名前を呼んでい る　おんなのこの声。
でも　わからない。

自分の手を凝視する
真っ黒な手には　赤い無数の亀裂が走ってい る。
何だろうと考えても解らない。
ただ 『何だって自分はこんなにも真っ黒なのだろう』 と思う

蒼い奇麗な靄が晴れてくる
そこには白い何かが立っていた。
人のような形をしてい るから　人なのだろうと思う

――――人って何だろう?

白い人がゆっくりとこっちに近づいてくる
周りを良く見渡すと　他に五つの影が見えた。
けれど　周りが眩しすぎて良くわからない。

その中には"ネコ"のような影も見えた。

――――ネコって何だろう?

そうなことを考えてい るうちに
その白い何かが　眼の前まで来て立ち止まった。

白い人は　たくさんの眼で
じっと　じっと　こちらを見つめてい る。

「哀れだな·….。これが貴様とい う存在が行き着いた先か……」
白い人は何かを言ってい る　たけど　解らない。

「……否。ここが"始まり"なのか?」
白い人は何かを言ってい る　たけど　やっぱり解らない。

白い人がゆっくりと何かを振り上げる。
眼から何か熱い物があふれ出た
それが何かは　解らない。

ただ　白い人の後ろに広がる「蒼い空」が本当に奇麗だなと感じた。

何かが振り下ろされたその瞬間　全ての世界が閉じた。

「こうして·….このせかい はおわり　やがてまた　はじまるのね·　」

どこからともなく　そんな声が　きこえたようなきがした ‥

AD ????

文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）

HAKU = MEN



ニュー

ν-No.13-

CV：？？？？

本作のボスキャラクターで、「窯」と呼ばれる場所から現れた謎の少女。世界のすべてに憎悪を向けるが、ラグナに対しては強い執着心を見せ、彼とひとつになろうとしている。

CHARACTER GRAPHIC キャラクターグラフィック



通常時

PROFILE

身長	155cm
体重	45kg
誕生日	12／31
血液型	不明
出身地	第十三階層都市カグツチ
趣味	ラグナのことを考える
大切なもの	ラグナ
嫌いなもの	すべて

バックボーン

カグツチのはるか地下に存在する"窯"と呼ばれる巨大な装置から現れた少女。その正体については一切が明らかになっていない。

性格

すべてが機械的で無感情。「ラグナと一緒になること」が目的だといい、ラグナの前でのみ少女のような顔を見せる。



戦闘時
（アーマードフォーム）

メインビジュアル

物語のキーパーソンであり、ボスとして登場するニューのメインビジュアル。背後にあるブレード状のアークエネミーが圧倒的な威圧感を放っている。

PRODUCTION NOTE

デザイン・設定について

ニューのデザインについては、かなり試行錯誤しました。はじめは今に近いデザインでしたが、途中で和服になったりボンテージファッションになったりといろいろありました。結局は元の形に収まりました。元々のデザインコンセプトが「造られた人間」であり、ラスボスとして登場するので、ほかのキャラクターとは少し線の外れたものにしたかったというのもあります。［森］

声優・ボイスについて

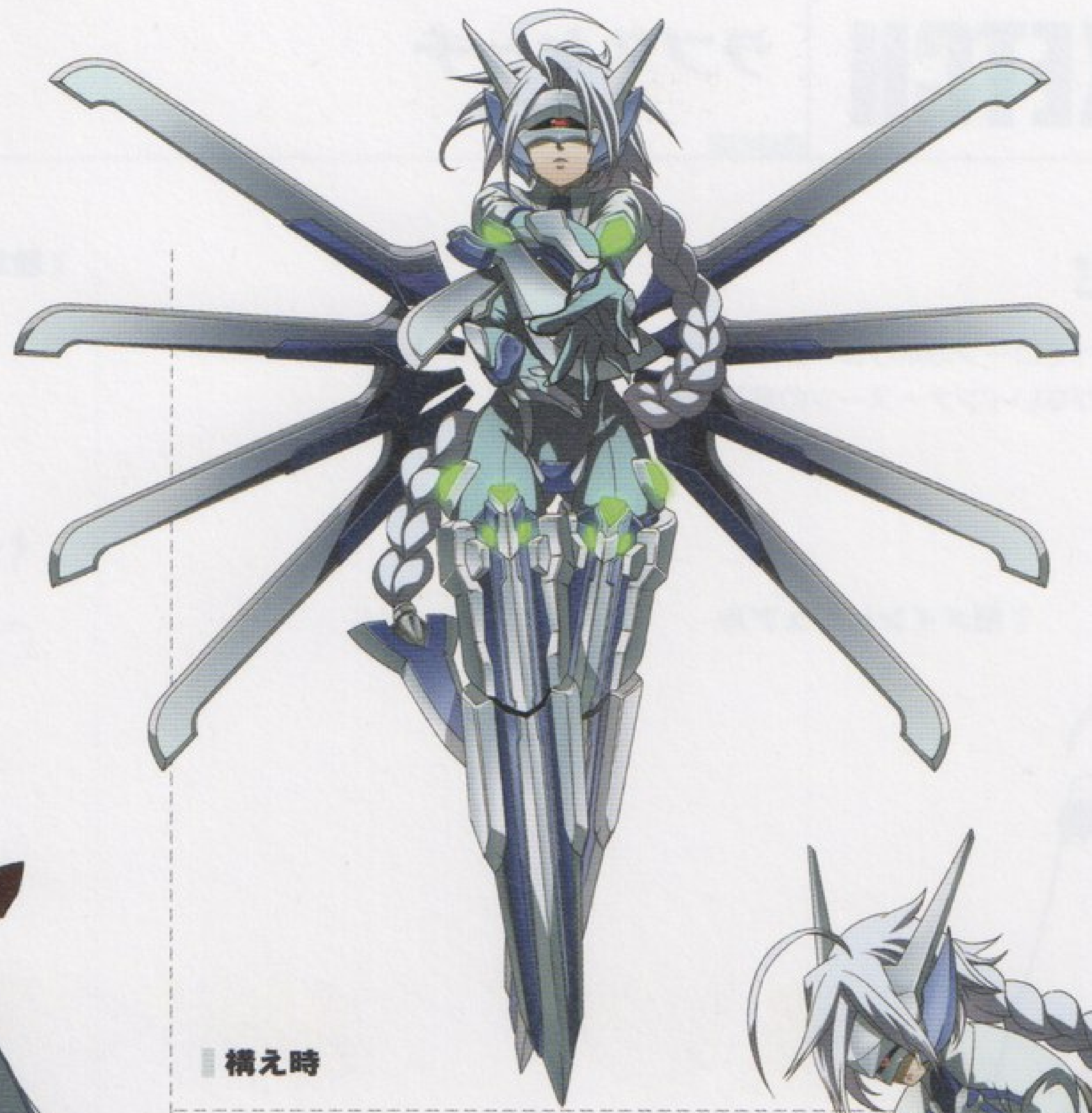
ニューの声優さんも……ハクメンと同じく、秘密です。すでに多くの方に彼女の声を聞いてもらっていると思いますが、相当のヤンデレ？　デレヤンですかね。正直僕自身も、収録後の音声データを聞き直したときには「……ちとやり過ぎたかな？」と思いましたが、もちろん反省はしていません。［森］

❖ アバター（ストーリーモード）

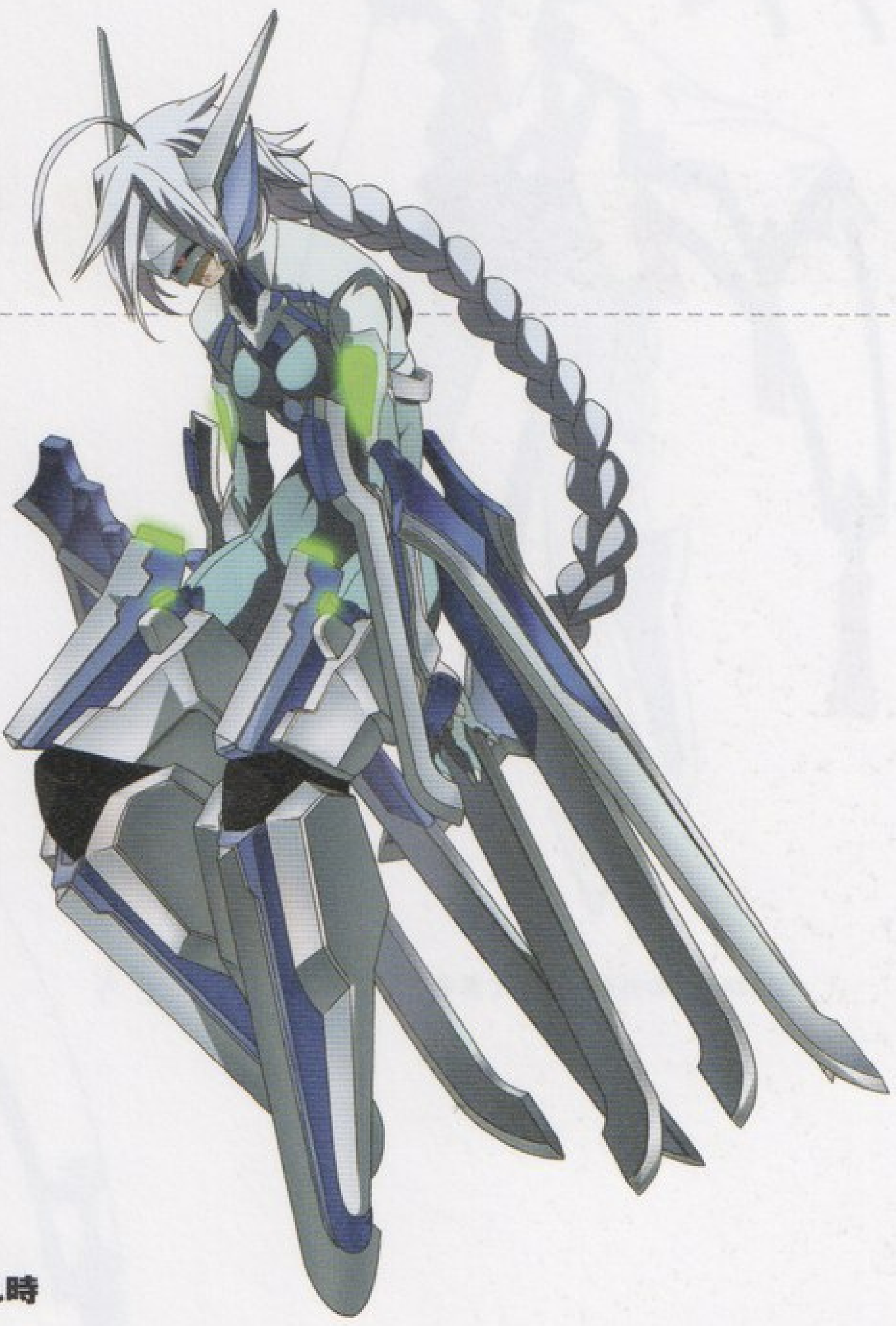
通常時のアバターと、ムラクモユニットとしての戦闘形態へと変化したアバターが用意されている。8枚のブレードを展開した戦闘形態は、彼女の「機械的」な一面を強く印象づけている。



構え時



通常時



やられ時

❖ ゲームグラフィック

ニューのポーズグラフィック。動きに合わせて、お下げとブレードが滑らかにアニメーションする。上半身に比べて、脚部のアーマーがボリューム感たっぷりに描かれているのも特徴だ。



立ち



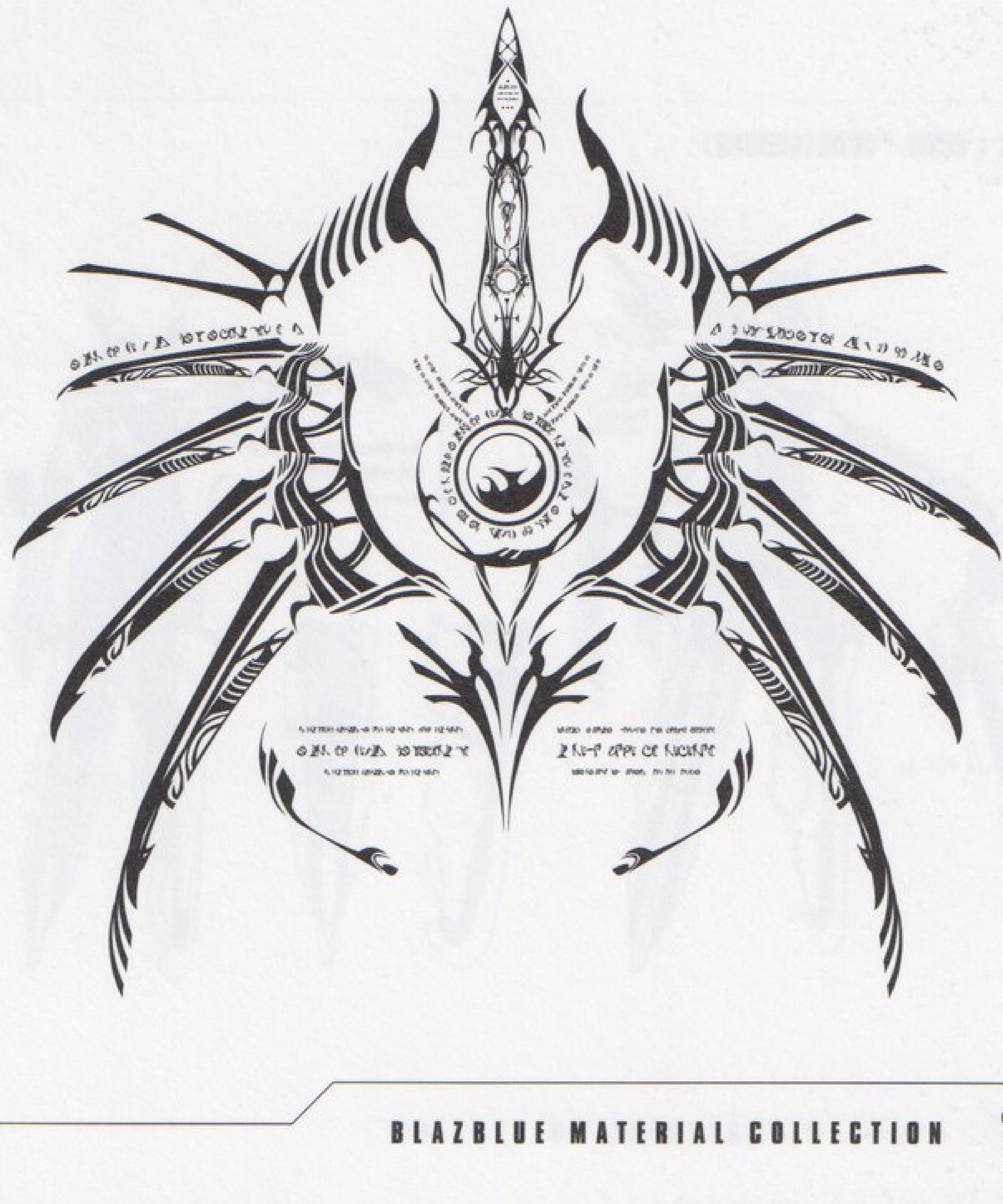
D攻撃



しゃがみ

❖ 紋章

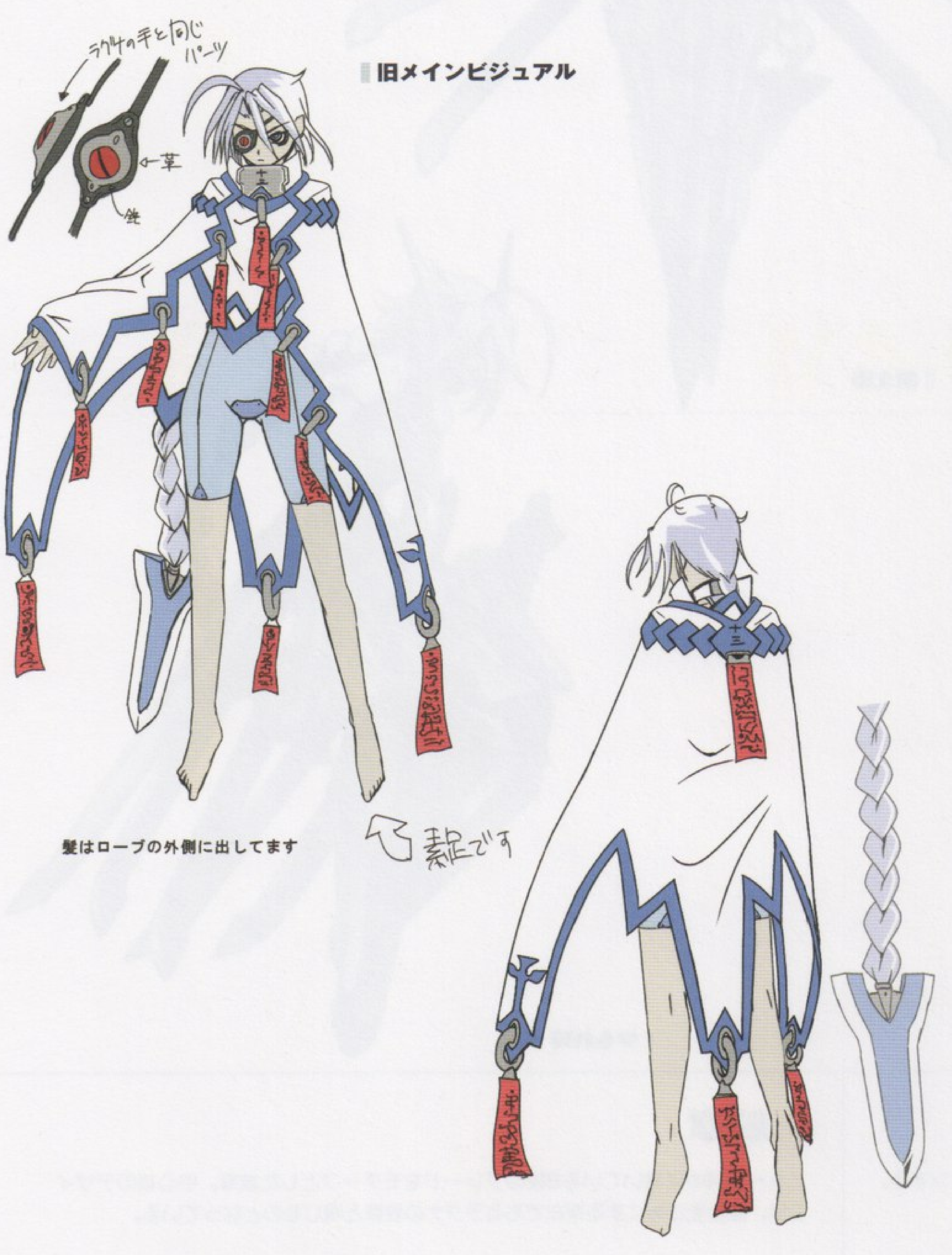
ニューの背中に着いている8枚のブレードをモチーフとした紋章。中心核のデザインは、運命をともにする存在であるラグナの紋章と同じものとなっている。



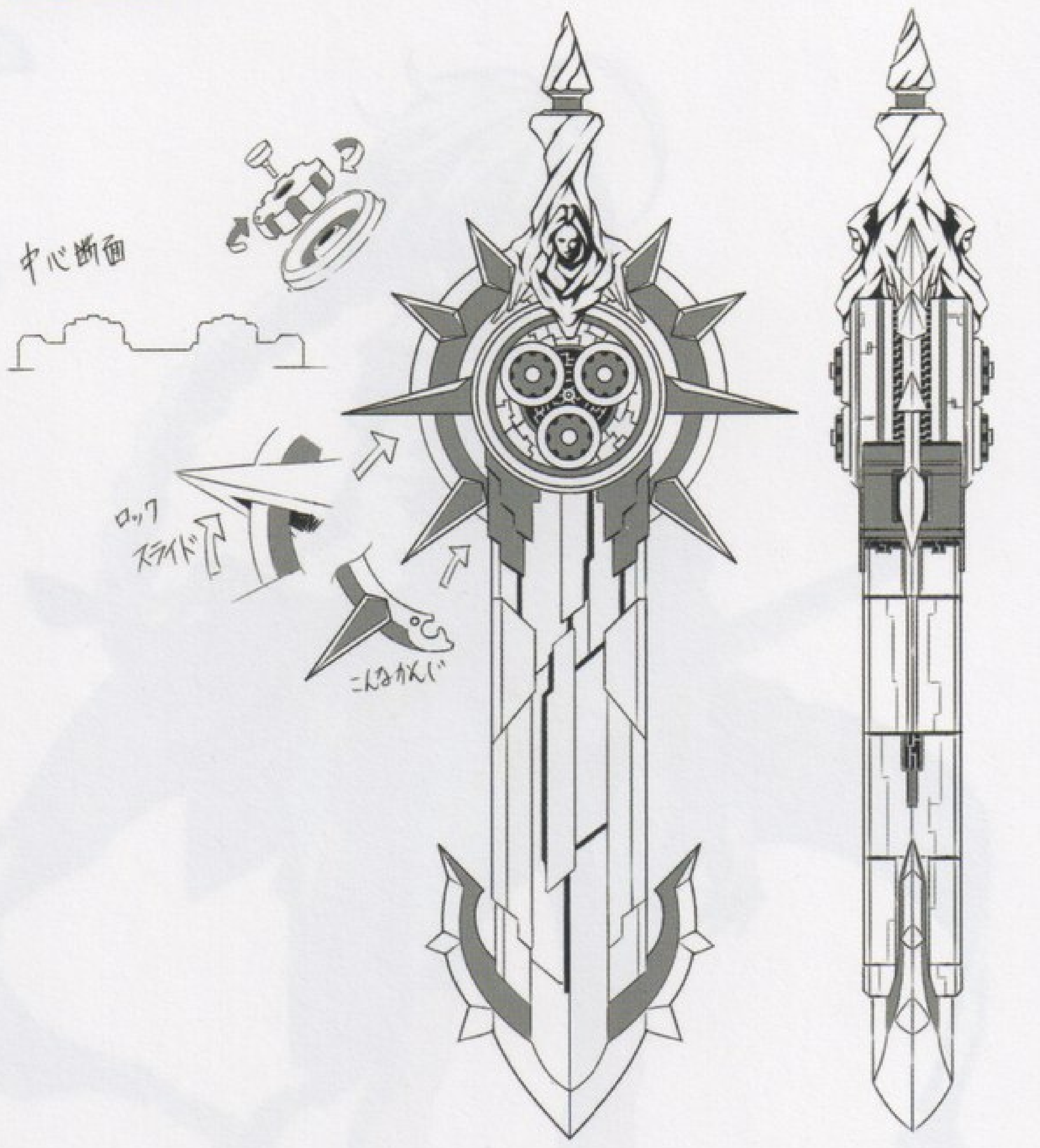
ROUGH SKETCH ラフスケッチ

キャラクター設定

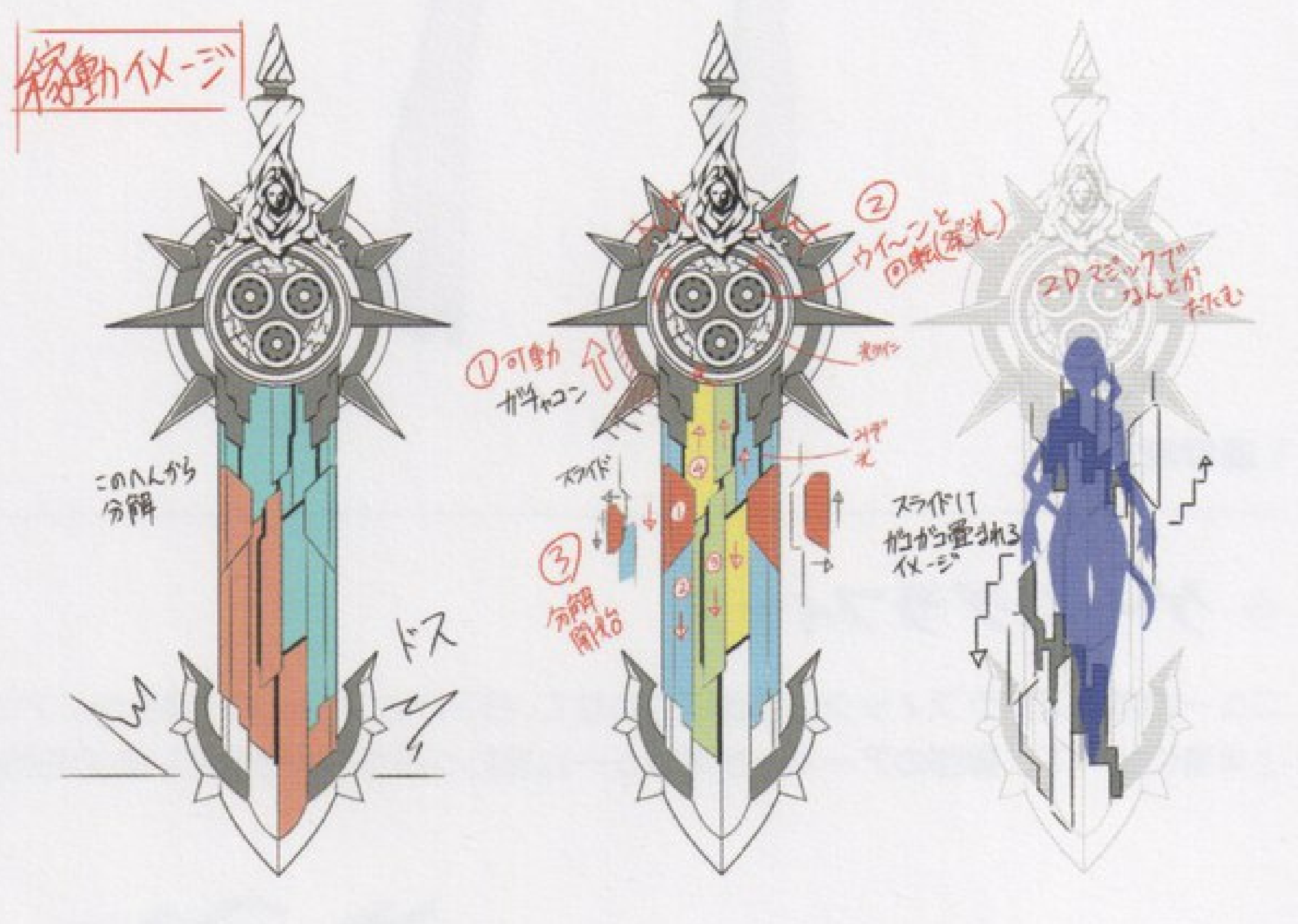
旧メインビジュアルは、決定稿に比べてローブのボリュームなどに若干の違いが見られる。
ゲーム中ではほとんど目にすることがないインナースーツの意匠に注目したい。



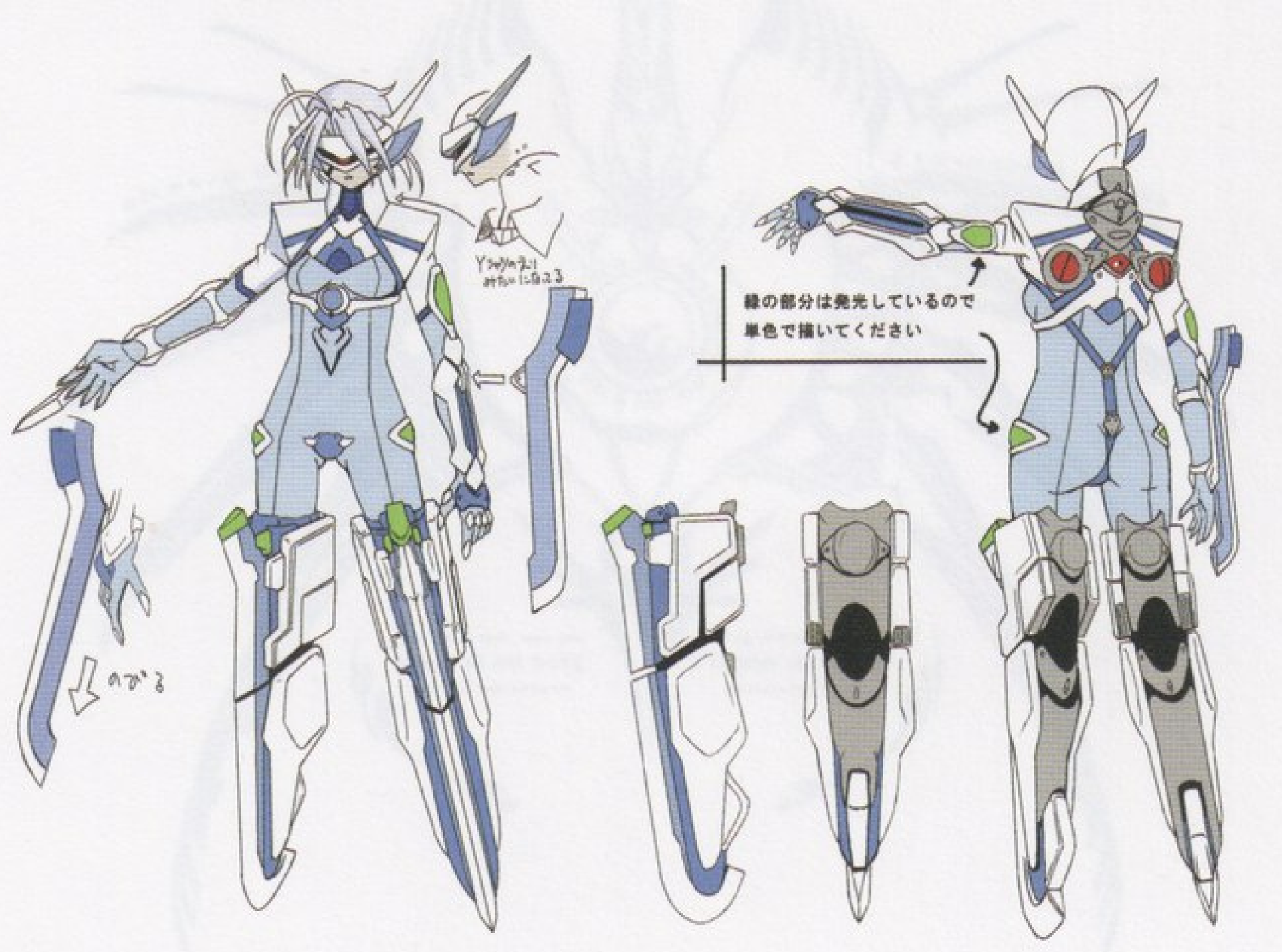
■設定：武器1



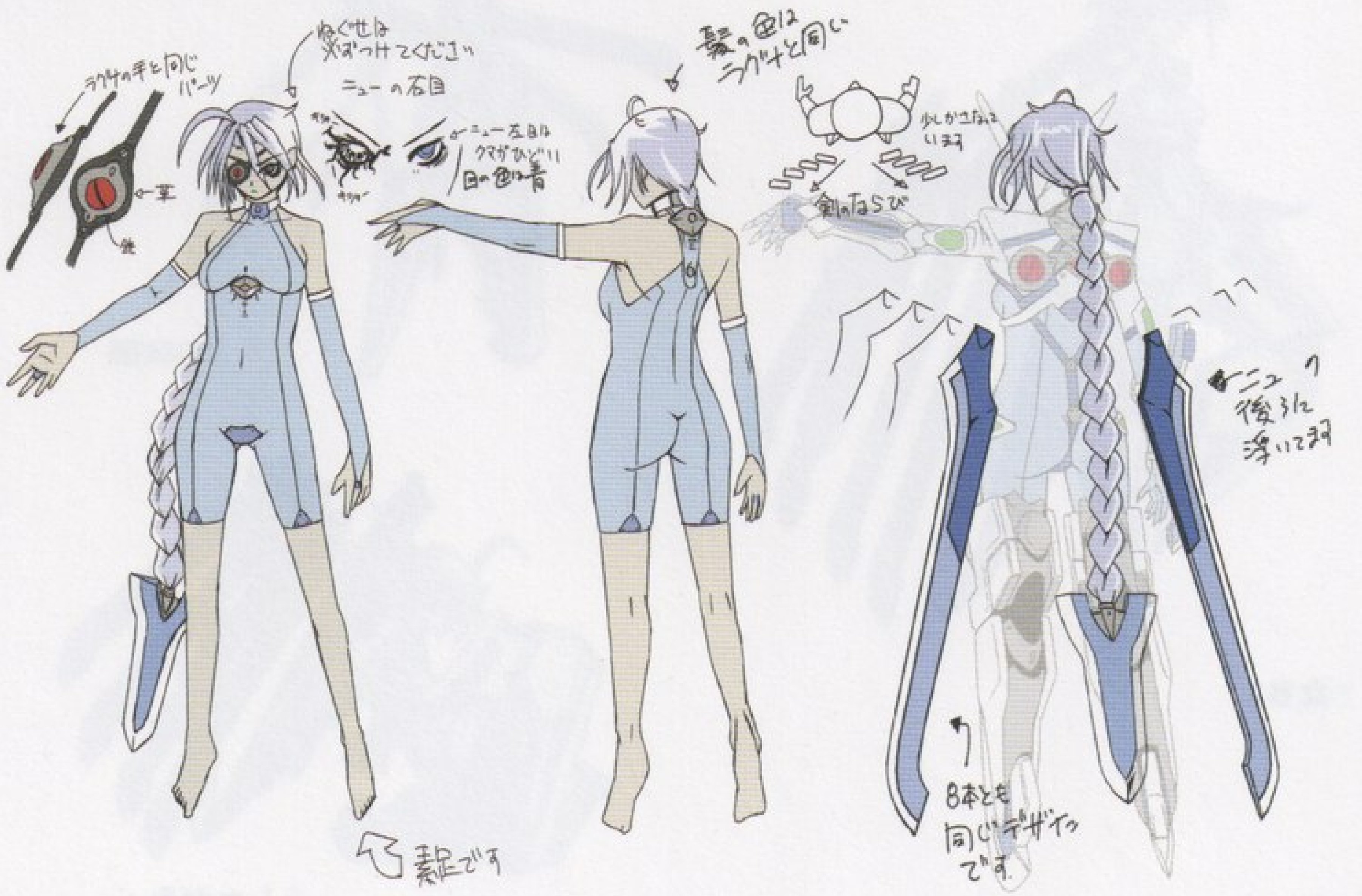
■設定：武器2



■設定：前面／背面（戦闘時）



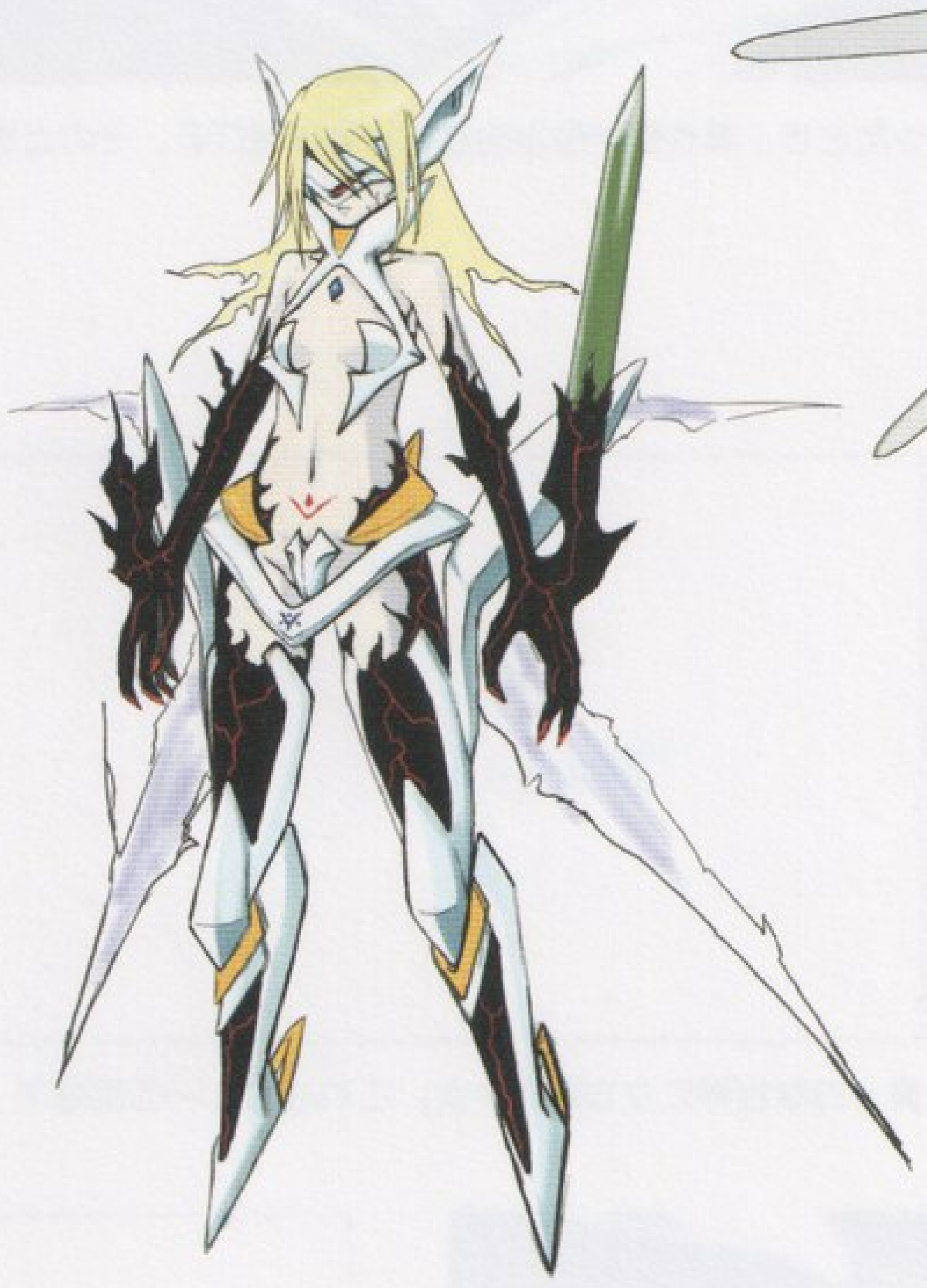
■設定：前面／背面（通常時）

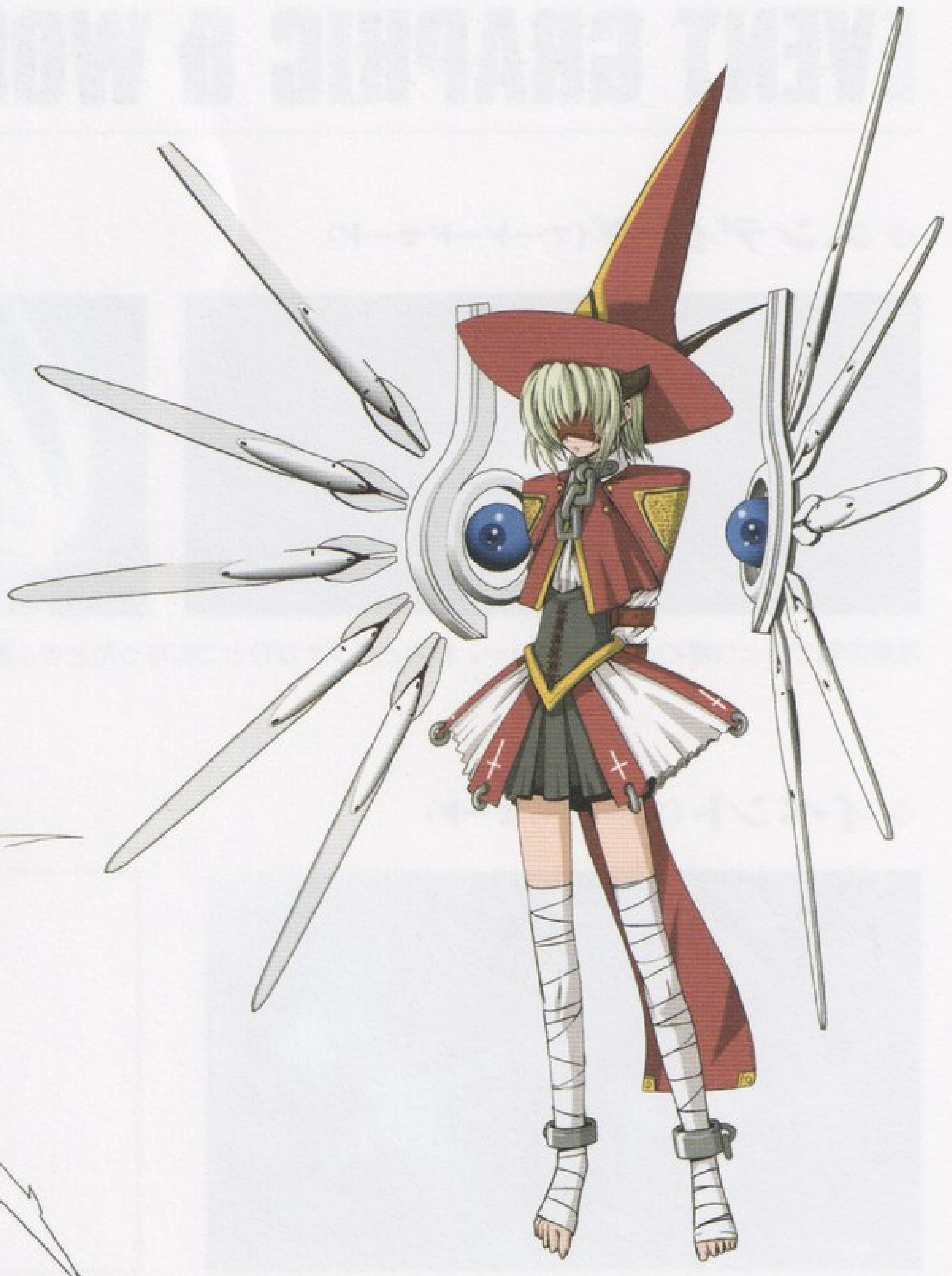


キャラクター案

さまざまなデザインの準備稿が存在するニュー。「ユニットパーツと少女の組み合わせ」というコンセプトに基づき、完成までにかなりの試行錯誤があったようだ。







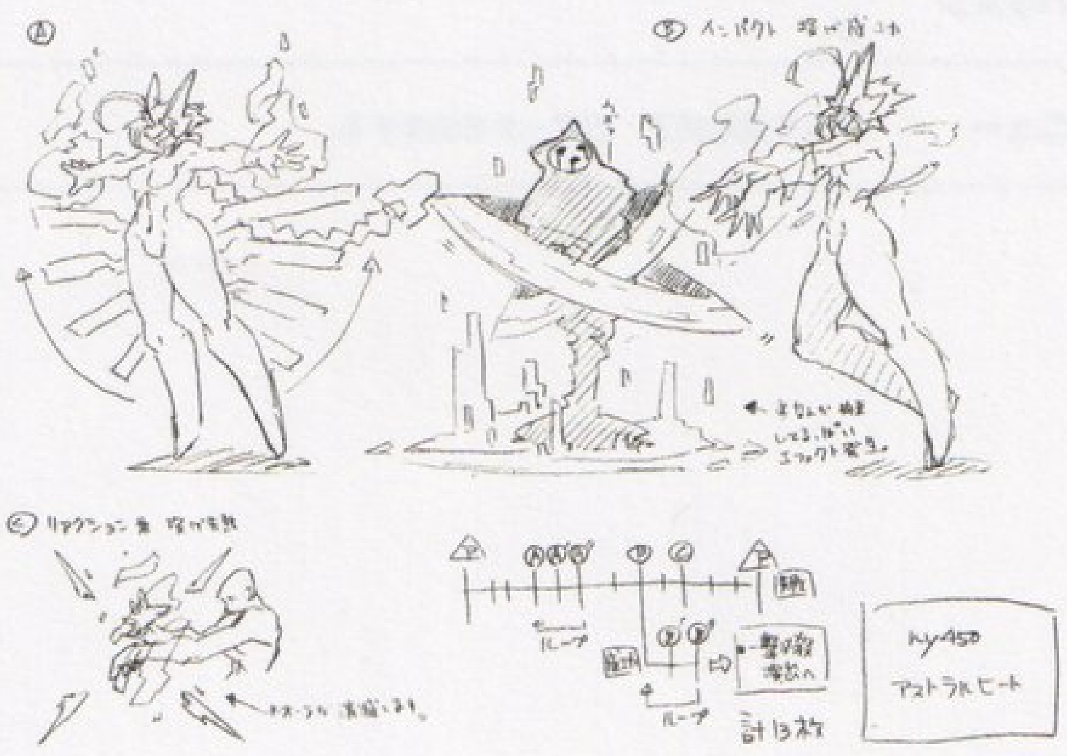




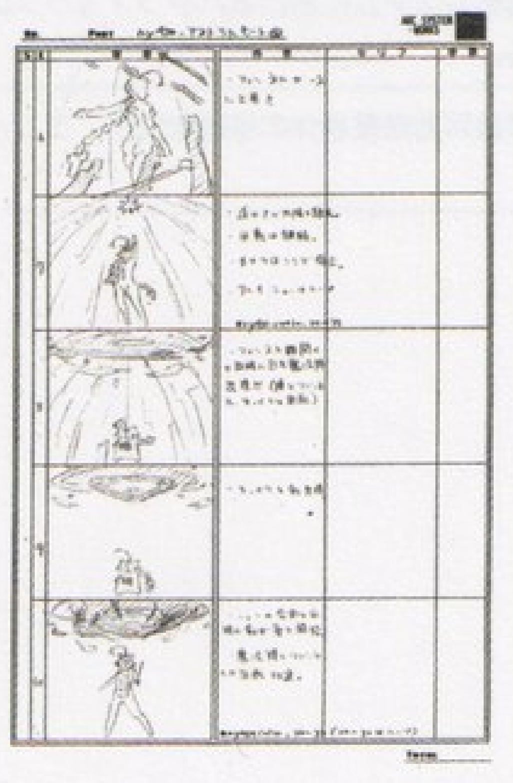


モーションコンテ

注目すべきは、ゲーム中でも1　2を争う派手さを持ったアストラルヒート「滅びの剣」。専用のアニメーションが入るなど、かなり気合いが入ったものに仕上がっている。







EVENT GRAPHIC & WORDS イベントグラフィック＆セリフ

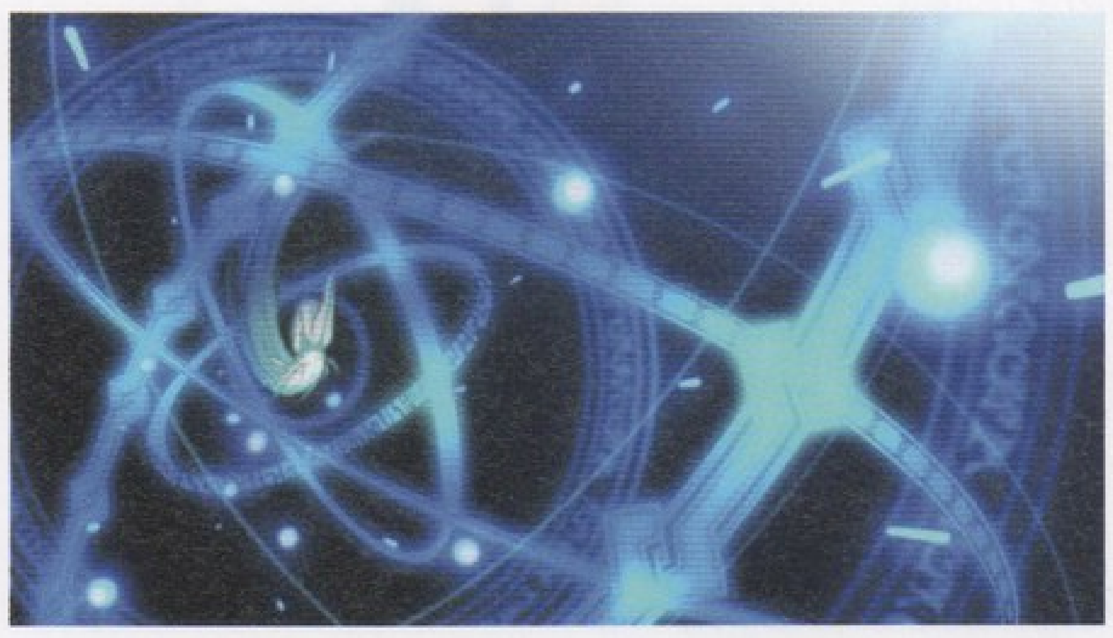
エンディング（アーケードモード）





漆黒の闇でひとり寝ている少女ニュー。彼女とラグナがひとつになったとき、黒き獣が生み出され世界は滅びる。そのときが来るまで、彼女はラグナの名前呼びながら眠り続ける……。

イベント（ストーリーモード）



蒼い世界を漂うニュー。彼女は目覚めのときを待つ。



真っ白な世界に立つ謎の少女。これはニューの記憶？



手を引く幼少期のラグナ。だが、その表情は見えない。



大剣でラグナを貫こうとするニュー。彼女の目的はラグナとひとつになること。



真っ白な世界にいるニュー。この世界は温かくなく、ニューにとって辛い空間であった。

勝利セリフ

ラグナ	ラグナやっぱり来てくれたんだね！これで一緒……ひとつになれるね……。
ジン	当シーケンスは正常に終了　次のフェイズへ移行する。
ノエル	内部統制システムにおけるバグフィックスの完了　システムを終了する。
テイガー	模倣事象兵器搭載個体の排除を完了　ユニットの起動実験を終了する。
タオカカ	魔素蓄積体異種の排除を完了　ユニットの起動実験を終了する。
レイチェル	内部統制システムにおけるイレギュラー因子の排除を完了　システムを終了する。
アラクネ	魔素流体の排除を完了　ユニットの起動実験を終了する。
ライチ	魔素増幅生物装着個体の排除を完了　ユニットの起動実験を終了する。
カルル	事象兵器との衝突における対衝撃実験終了　異常なし。
バング	事象兵器との衝突における対衝撃実験終了　異常なし。
ハクメン	対参輝神戦闘終了　破損微細　全エネルギーラインは正常に稼働中。
ニュー	データ採取完了　旧データを破棄する。

戦闘セリフ

シチュエーション	ボイス
立ちリアクション	リソースを要する／ムラクモユニット起動実験中
立ちリアクション(VSラグナ)	くくく…ラグナ…
立ち振り向き	逆／そちら
前方ジャンプ	浮上／アップ
後方ジャンプ	降下／ダウン
空中ダッシュ	前進／加速
バックステップ	後退／減速
空中バックステップ	後進／逆行
2段ジャンプ	二連／重複(ちょうふく)
ガード(小)	無効／停止
ガード(中)	愚行／浅はか
ガード(大)	衝撃無効(しょうげきむこう)／震撼抑制(しんかんよくせい)
バリア	無駄／無意味／それではだめ／意味を成さない／バリア／拒否／おきのどく／ざんねん
ダメージ(小)	破損／打撃／いたい／これはいたみ
ダメージ(中)	損壊／痛打／重大なエラー／被害
ダメージ(大)	大破／致命／こわれる／戻れない
ダメージ(特大)	崩壊／悲劇／わたしをころすの／わたしをこわすの
ダメージ(特大)(VSラグナ)	ラグナ、痛いよ…
ガードを崩されたとき	予測不能／ユニット1損傷／アオが巡る／報告せよ
ガードブレイク	バグの横行／ウイルスの進撃
あおむけダウン起き上がり	再起動／問題なし
前のめりダウン起き上がり	再作動／浮揚
地上きりもみ	円、運、動……／想定外
横吹き飛ばしやられ	衝撃に備える／復帰に備える
壁バウンド	再構築開始／回避不可
地面バウンド	うが／うぎ
空中きりもみ	予測できない／座標を再計算する
炎やられ	冷却装置作動／放熱
氷やられ	加熱装置作動／冷気排出
電撃やられ	エネルギー過剰／オーバーヒート
毒やられ	ウイルスの侵入／負荷増大
上記以外の状態変化のやられ	バグが……／衝撃に耐え切れない
体力など吸い取られたとき	データを取るつもり／スパイウェアが
当身を取られたとき	他の方法を画策する／プランを変更する
罠や飛び道具をくらったとき	計算しきれない／想定外
カウンターアサルトをくらったとき	対象をロスト／誤差が生じた
バリアバーストをくらったとき	notice(ノティス)／ゾンッ(エラー音みたいな音)
ガード弾かれモーション	衝撃過多／暴発
地上受身	計算済み／軸を修正／問題ない／立て直す
地上受身(VSラグナ)	ラグナ、ニューの事嫌いなの？／そんなにニューが嫌い？
空中受身	予測済み／ステップを移行／容易／軌道を修正／予測可能／角度を水平へ
空中受身(VSラグナ)	ラグナ、痛いよ…
投げ抜け成功時	それは無駄／確定事項／コンマ02遅い／当然
相殺時	同期している／これも決定事項
よろけ(くらい)	これも運命／デバッグを要する
よろけ(復帰)	ほら／エラー修復完了
攻撃(小)	攻撃／ダメージ
攻撃(中)	原理／示し
攻撃(大)	さあ／きえて
攻撃(特殊)	認識／確認／排除／殲滅
コンボ成功時	事象変異／状態保存／無限回廊
コンボ成功時(VSラグナ)	もう、おそいんだから…
投げ(成功)	斬撃／補足
投げ(成功)(VSラグナ)	行くよラグナ
空中投げ(成功)	分解／捕縛
空中投げ(成功)(VSラグナ)	かわせる？
投げ空振り	失敗／ミス
投げ抜けされたとき	計算外／予想外
バリアバースト	ク／ム
カウンターアサルト	う／あ
スパイクチェイサー	次元具現化
グラビティシード	フィールド発生
シックルストーム	システム始動
クレセントセイバー	状態変更
レガシーエッジ	殲滅…／消えろ…全て…
カラミティソード	天の雷…／…ナギハラウ
滅びの剣(その1)	ムラクモユニット解放／第666拘束機関解放
滅びの剣(その2)	次元干渉虚数法陣展開
滅びの剣(その3)	我が魂の帰する場所にて根源に生まれ出でし剣よ　全てを無に帰する刃を我が前に示せ／その器白銀の刃にして蒼の根源　八岐の尾より出で世界を否定し粛清する者よ
滅びの剣(その4)	「滅べ」／「薙ぎ払え」
死亡	均衡が崩されてしまう／繰り返す…／無意味…／事象干渉？….
挑発	対象と認識…／質問に答えよ…
勝利	結末は見えている／意味がない…／なぜ立ち上がるの／無駄…
勝利(決着)	対象の存在意義を問う…／全てを無に…／生とは？／始まりと終わり…／生きている価値は？…／過去？未来？認識不可…
時間切れ負け	計算不足…／時間切れ…
登場 1	ユニット起動…／存在･ニュー
登場 1 続き	テストを開始する…／起動…
登場 2	対象を認識…／存在の行動限定…
登場 2 続き	これより殲滅を開始する／対象の消滅まで持続…
登場 3	接続開始…／認識･認識･認識….
対戦前(VSラグナ)	ラグナ　どうしてわかってくれないの？とても素敵なことなのに……ねえ(一転して怖い雰囲気で)
対戦後(VSラグナ)	さあ、ラグナ……一緒になろう、一緒に溶けあうの
対戦後(VSジン)	無理、あなたでは適わない
対戦前(VSノエル)	わたし……
対戦後(VSノエル)	静かに、寝ていればいいの
対戦前(VSレイチェル)	イレギュラー因子……駆除する
対戦後(VSレイチェル)	駆除、完了
対戦前(VSニュー)	同一体？
対戦後(VSニュー)	模造と認識…

TOPIC WEBラジオキャラクターイラスト





WEBラジオ用に用意されたデフォルメキャラクターたち。声優陣のトークシチュエーションによってさまざまな表情を見せる。なお、コンシューマ版の「おしえて！　ライチ先生」のコーナーでは、ツバキ以外のサブキャラクターも登場する。

title

an evil sign

ν-No.13-

文　山中丈嗣、絵　加藤勇樹（アークシステムワークス）



静かな室内に響くのは機械の駆動音と研究者と思われる人々が慌ただしく行き交う足音だけ。中央の主モニターには、幾つものケーブルに繋がれた少女が映し出されていた。とりわけ　右目に繋がれたケーブルが異様な情景を醸し出している。少女は微動だにしない。生きているのか死んでいるのか……それすらも定かではない。

「数値は安定しています」

女性のオペレーターの声が、拡声器を通して響く。

「よし、いいぞ。魔素をあと五百……注入しろ！」

主モニターの前に座る白衣を纏った初老の男性が命令する。

「了解。注入魔素量をプラス五百しします」

オペレーターの声と同時に、機械音が高い音を奏でた。ややあって、少女の右目に繋がったケーブルがうねり、黒く染まっていく。

刹那、少女は小刻みにビクッ、ビクッと脈打つように震わせた。

「おぉぉ！」

周囲の研究者たちから小さな歓声が上がる。ここに辿り着くまで、数え切れないほどの失敗があった。

「よし、後は定着を待つだけだな……」

「ええ、覚醒まで今しばらく掛かるでしょう。とはいえ、時間には間に合いそうですね」

初老の研究員の隣に腰かけた助手が答える。細面の小柄な男性である。

「素体が届くのが遅れに遅れたから、不安だったが……。搬送は明日１０３０時だったな？」

「はい、明日の１０３０時に第十三階層都市カグツチに向けて搬送予定です」

第十三素体に十三番目の階層都市――なんと縁起の悪い組み合わせだろう、助手は思ったが口には出さなかった。

初老の研究員とその横に腰かける助手は感慨深げにモニターを見つめる。あとは魔素が浸透し、定着するのを待つだけである。研究員たちはそれぞれに寛ぎ始めた。

「それにしても、イカルガから接収したこの第十三素体……明らかに今までと完成度が違うな」

「ええ、第七機関がレリウス博士に設計させたものだそうです」

「ほう、あの人形師か。流石と言ったところだな。しかし第七機関め、ここまで進めていたとはな……」

「危うく出し抜かれる所でしたね。とはいえ、まだまだ油断は出来ません」

「ああ。イカルガで制作された素体は全部で三つ。その内の一つは統制機構が回収し、ここにあるが……」

「残りの二つは行方不明です。第十三素体を回収する際、統制機構の特殊部隊が『鬼』のような巨漢に妨害を受け、一体を奪われてしまったらしいです。第十三素体の到着が遅れたのも、その妨害のせいのようです」

「『鬼』のような巨漢か。どこの手の者なのか……。奪われたのはどちらだ？」

「それはまだ調査中のようです。しかし、第十二だとしたら少々やっかいですね……」

二人は眉を顰めた。

「それにしてもイカルガに鬼とは、まるで御伽話だな」

不安を吹き払うように初老の研究員が言う。ハハハ、と研究員たちは笑った。イカルガには「鬼」や「妖怪」などの神話が数多く伝えられていることを彼らは知識として持っていたのだ。

「ああ、それと、もう一つ。例の『死神』の件、聞きました？」

「我々が製作した素体と窯を破壊して回っているそうだな。何者なのだ？」

「分かりません。赤い服を着た銀髪の男という以外は……」

助手が残念そうに肩を竦めた。

「やれやれ、諜報部も不甲斐ないな……」

初老の研究員が言った。その時、ガチャと音がしてドアが開いた。

「いや～すみません。失礼しますよ……」

突然、後方から聞き慣れない声が響いて、研究員たちが振り返る。見れば扉を半開きにした状態で、上半身だけをひょっこりと出した細身の男性が覗いていた。ダークスーツに身を包み、帽子を手で抑えている。開いているのか分からないほどに細い目をしている。

「おい、ここは立ち入り禁止だぞ！　どうやって入ってきた！？」

明らかに部外者であるスーツの男に、研究員の一人が警鐘を鳴らす。スーツの男は何食わぬ顔をして、飄々と室内に身体を滑り込ませた。

「突然申し訳ありません。私、諜報部の“ハザマ”と申します。すみませんねぇ、お仕事中に……」

皮肉を交えてハザマが言う。雑談をしていたのを見ていたらしい。諜報部を批難する会話を聞いていたのかもしれない。

「……諜報部が何用かな？」

初老の研究員が、落ち着いた声で返す。ハザマはコツコツと軽やかに歩を進め、男性の前に立った。

「第十三素体を引き取りに来たんですが……。まだ、時間かかりそうですねぇ？」

「引き取り？　第十三素体は明日１０３０時に我々が「カグツチ」へ搬送する予定の筈だが？」

怪訝な顔をして、研究員が問い質す。周りの研究員たちがハザマに対して警戒心を強める。

「いやぁ、少々事情が変わりましてねぇ。いえ、実は計画通りなんですけどね」

「言っている意味がよく分からない。説明してくれ」

「ブラフっていうのかな。敵を騙すならまず味方から、って言うじゃないですか」

そこまでを言って、ハザマは研究員たちの顔を見回す。初老の研究員は素早く意味を察したようだった。

「なるほど。つまり、正式な命令は陽動、か……」

「そうです　そうです。大事な第十三素体ですからね。壊されたり奪われたりするとホラ、マズイですから」

「……」

「第七機関の動きも活発になっていますし、いつまた妨害に来るか分かりませんし。それに、あの――」

そこで一端言葉を切るハザマ。片目を薄く開き、低い声で言葉を続ける。

「――例の『死神』の件もありますしね」

研究員たちが、低くざわめく。

「信用されてないみたいですね、私。では、仕方ありませんね。ほら、詔令」

言いながらひょいっと懐から書状と思しき紙片と取り出すハザマ。

「帝の印もありますよ、ご覧になります？」

軽い口調で言う。

「いや、結構だ。了解した。すぐに搬送の準備を進める。少しお待ち願いたい」

「と、その前に。実は私、引き取り以外にも特命を受けていまして……」

「特命？」

「間違いがあってはマズイですから。ナンバーを私の肉眼で確認せよ、と」

「馬鹿な……！　間違いなどあるわけないだろう！」

助手が自分たちの仕事に間違いがないことを主張し、声を荒げた。ハザマはその様子を見ても表情を変えない。

「……了解した。ただし、私も同席させてもらおう　構わないだろう？」

初老の研究員が部下を窘め、努めて平静に返答する。

「ええ、もちろん」

ハザマは初老の研究員に連れられて、研究室の奥――被験者室へと案内される。拘束具で固定され、身体を吊られた素体は、間違いなく生きていた。ハザマが付近にあった脚立に登り、素体の首と胸の丁度中間辺りを確認する。

「ああ、なるほど。間違いなく『十三』です　はい」

素体の「十三」という刻印を撫でながらハザマがにこやかに言う。

「気は済んだかな？」

「ええ、おかげさまで」

「では、さっさと退出しよう」

パタンとファイルを閉じて、初老の研究員が促す。そして、踵を返し足早にドアに向かって歩き出した。ハザマもそれに倣ってドアに向かって歩き出す。しかし、途中で第十三素体に振り向き、両目を見開いて呟いた。

「よぉ、人形。そろそろ夢から覚める時間だぜ。続きは現実でたっぷり……な？」

第十三素体の左目の瞼が、微かに啓いたように見えた。



サブキャラクター

メインキャラクターに続いて、ストーリーモードに登場するサブキャラクターたちを紹介。いずれも『ブレイブルー』の世界観に深みを与えてくれる魅力的な人物ばかりだ。

ツバキ=ヤヨイ
(CV：今井麻美)

バックボーン

十二宗家、中でも血の繋がりを尊重する「ヤヨイ家」の出身。幼い頃から武人として育てられ、忠義を重んじている。ノエルの士官学校時代のルームメイトであり、現在は統制機構の衛士を務めている。

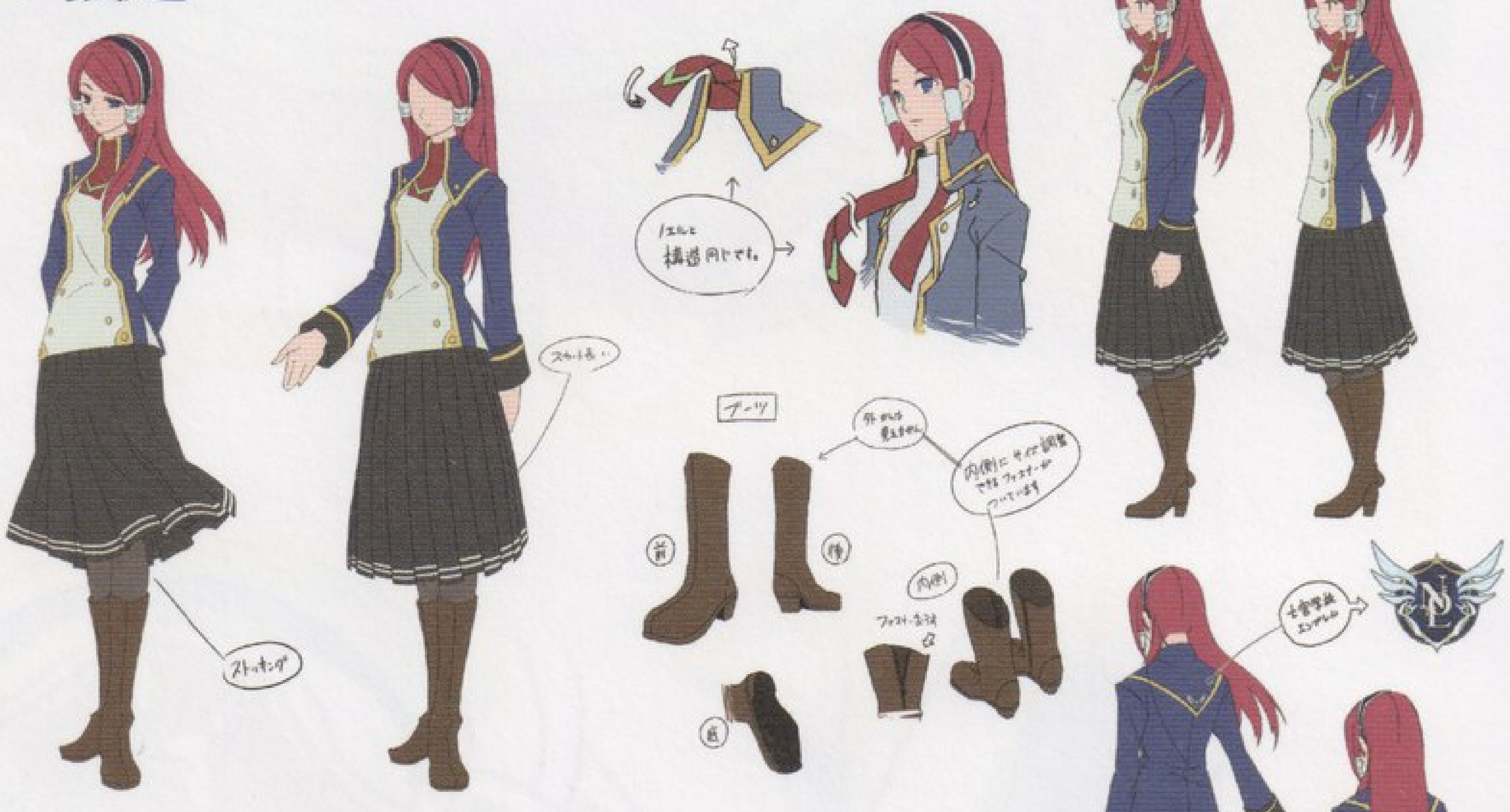
性格

しっかり者で皆のまとめ役。常に周囲への配慮を欠かさないため、好かれている。ただ、真面目すぎるゆえ頭が固く、融通がききづらいところがある。



❖ アバター

❖ 設定





PROFILE

身長	160cm	出身地	第三階層都市「ナオビ」
体重	47kg	趣味	歌
誕生日	3/14	好きなもの	時代劇
血液型	A	嫌いなもの	戦争

マコト
(CV：磯村知美)

バックボーン

リス系亜人種の少女で、ツバキとノエルのかつてのルームメイト。現在は統制機構諜報部に所属。下層出身だが、類まれなる身体能力を生かし士官学校に入学する。最初は出身と種族のことでイジメられていたが、ツバキとノエルに出会い、本来の明るさを取り戻す。

性格

噂話の大好きな今どきの女の子。明るく元気いっぱい、人見知りせず誰にでも親切だが、なんでも直感で行動してしまうところがある。



❖ アバター

❖ 設定





PROFILE

身長	163cm
体重	49kg
誕生日	4/2
血液型	O
出身地	第十一階層都市「シナツ」
趣味	ラクロス
好きなもの	食べ放題、マロンパフェ
嫌いなもの	差別

リンファ
(CV：加藤有希子)

バックボーン

オリエントタウンに住む少女。幼い頃に父と母を戦争で失い、祖母に育てられた。祖母が亡くなったあと、医師を目指してライチの診療所で助手を務めている。

性格

サバサバした性格で陽気で楽天的。ときおり少女らしい一面ものぞかせる。仕事はまじめだが、少々おっちょこちょいなところがある。



❖ アバター

❖ 設定

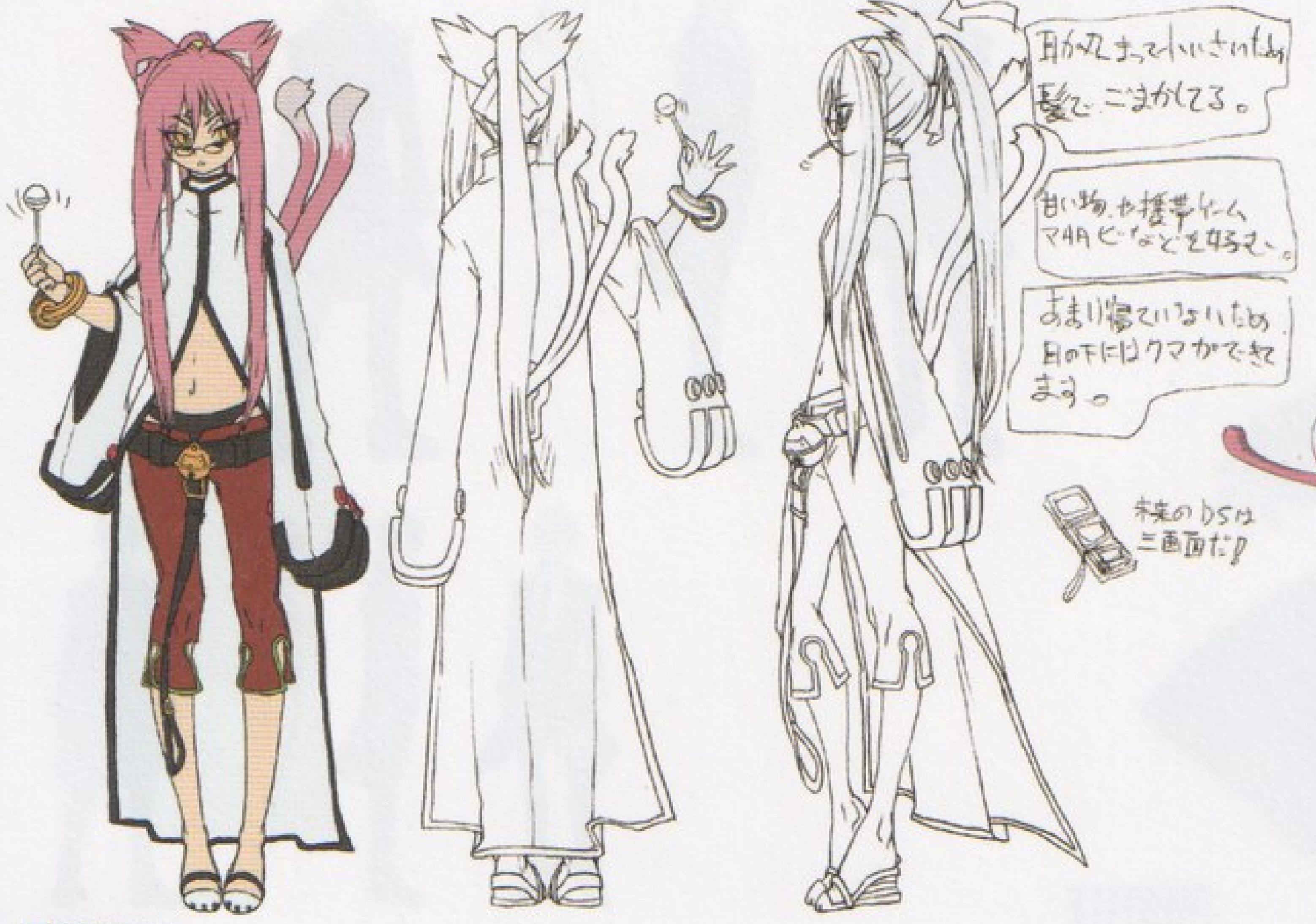


PROFILE

身長	149cm
体重	38kg
誕生日	6/21
血液型	A
出身地	第十三階層都市「カグツチ」
趣味	日記をつけること
好きなもの	猫
嫌いなもの	図書館

ココノエ
(CV：松浦チエ)

❖ 設定



PROFILE

身長	155cm	血液型	B	好きなもの	ロッシェ堂のチョコレート
体重	42kg	出身地	第八階層都市「ワダツミ」	嫌いなもの	固定観念
誕生日	4/18	趣味	世界中のお菓子集め		



❖ アバター

バックボーン

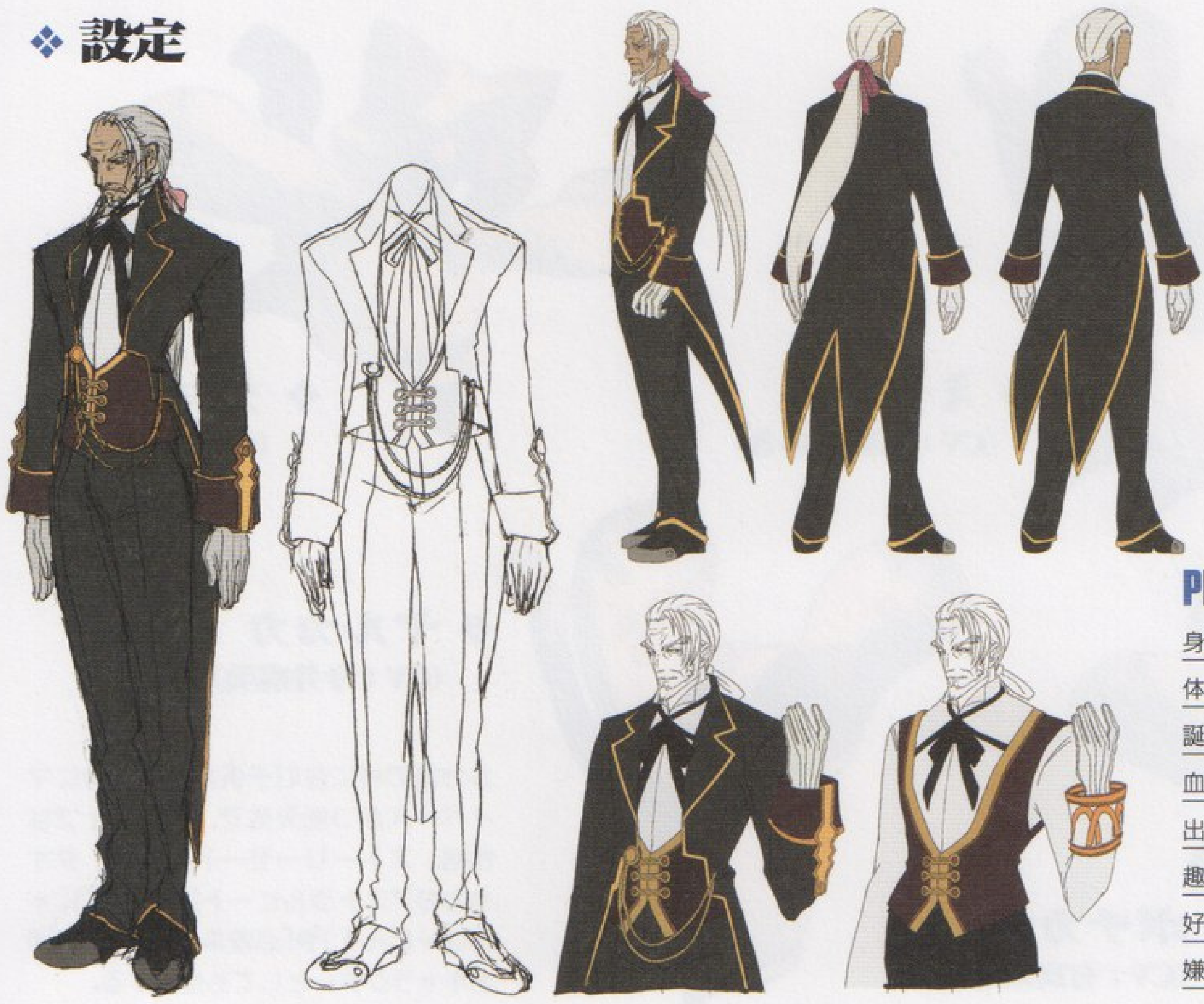
第七機関に所属する天才科学者にしてテイガーの製作者。猫の耳と尾を生やした亜人種。次元に落ちたハクメンのサルベージ作戦を主導し、その後は彼の動向を黙認していた。しかし、ハクメンが予想外の行動に出たため、テイガーを派遣して監視することとなる。

性格

常に気だるそうで不機嫌、無愛想。ひいてはマッドサイエンティスト。睡眠すら惜しんで研究を続けており、体力維持のため特殊なキャンディを常になめている。

ヴァルケンハイン
(CV：清川元夢)

❖ 設定



PROFILE

身長	181cm
体重	68kg
誕生日	9/15
血液型	A
出身地	不明
趣味	盆栽
好きなもの	懐中時計
嫌いなもの	品性のないもの



❖ アバター

バックボーン

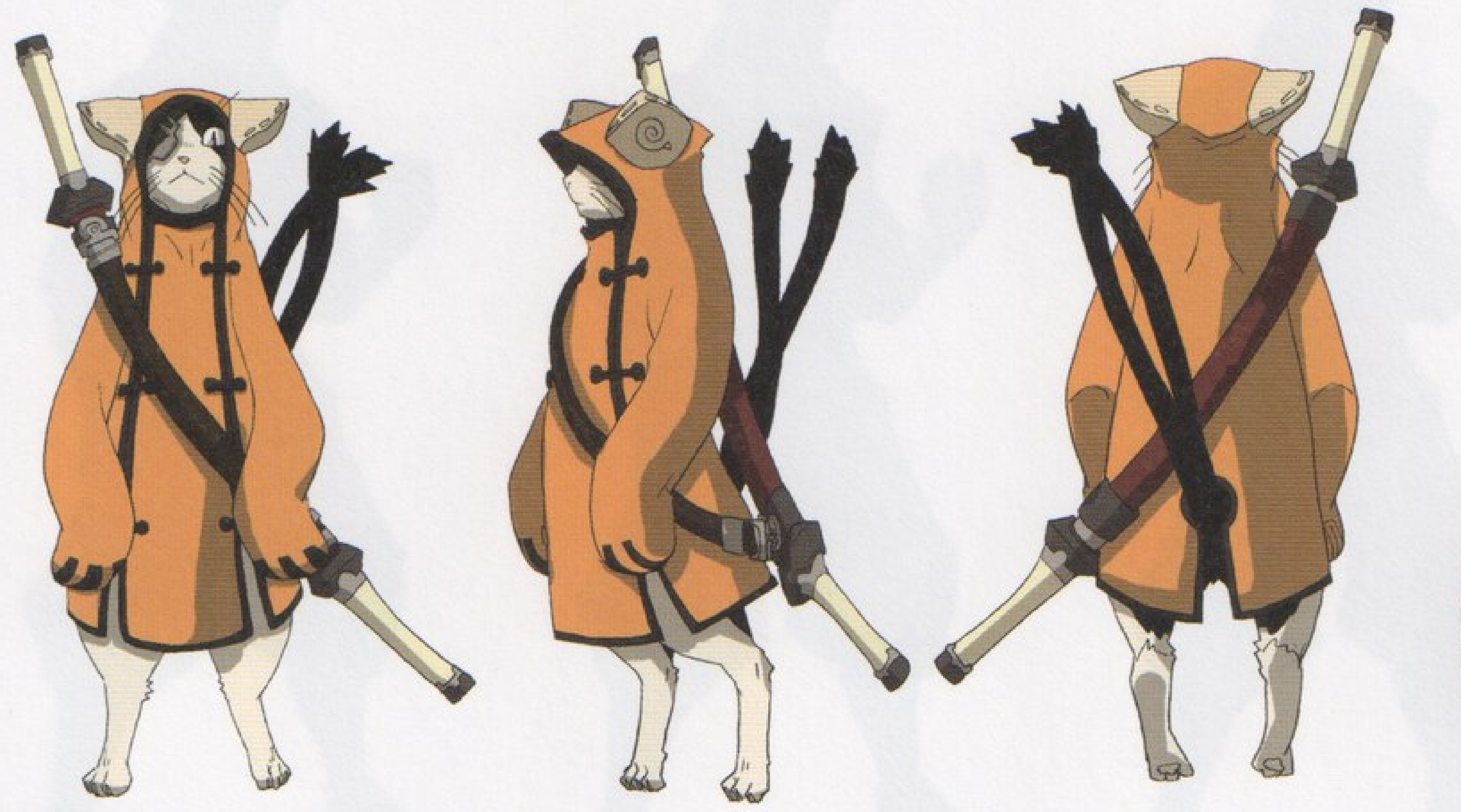
先代の頃からアルカード家に仕えている老齢の執事。執事として非常に優秀なだけでなく、多種多様な知識にも長けている。カグツチの異変に気づき、城から抜け出したレイチェルのあとを追う。

性格

穏やかで整然としており、余計なことは口にしない。ただ、レイチェルに危害を加えようとする者に対しては、一切の容赦がない。

獣兵衛
(CV：てらそままさき)

❖ 設定



PROFILE

身長	123cm	血液型	O	好きなもの	マタタビ
体重	25kg	出身地	第十二階層都市「ククノチ」	嫌いなもの	ねこじゃらし
誕生日	9/3	趣味	旅		



❖ アバター

バックボーン

「双蓮の隻眼」と呼ばれる、六英雄のひとり。長寿な獣人であり、暗黒対戦の詳細を知る数少ない人物でもある。世界中を放浪しているため、各地に知り合いがいる。

性格

無骨ではあるが、寛大で器量が良くまっとうな倫理観を持つ。人間以上に人間くさいところを持ち、情に流されやすい。

ハザマ
(CV：中村悠一)

バックボーン

統制機構諜報部に所属している士官。階級は大佐。ジン=キサラギが単独でカグツチへ向かった事件を担当し、ノエルと行動をともにすることになる。

性格

常に柔和な表情を浮かべて飄々としているため、掴みどころがない。物腰は低いが非常に饒舌。争いや面倒ごとを嫌うが、実際には任務の遂行を最優先にする。

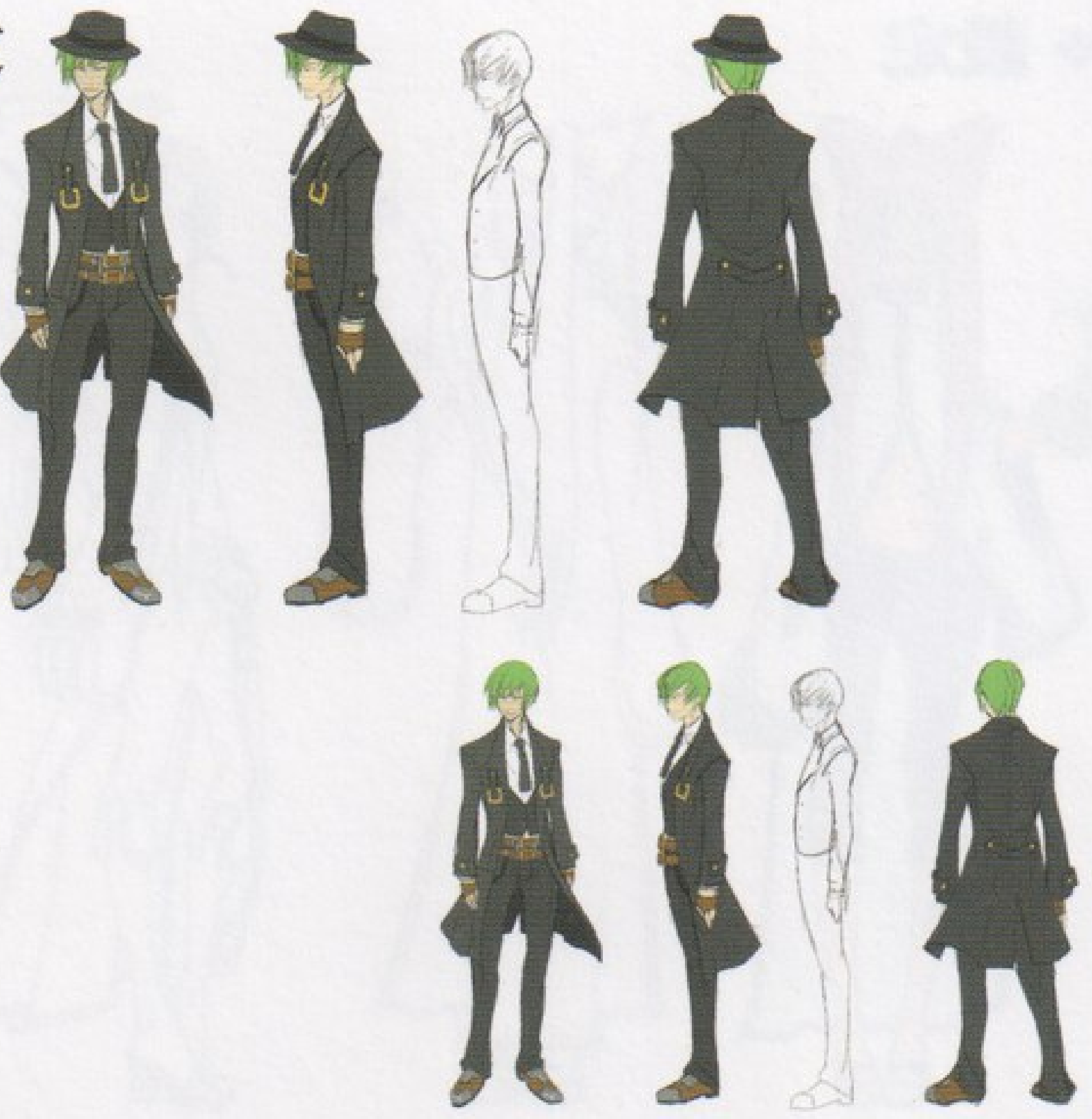


❖ アバター
(通常時)



❖ アバター
(覚醒時)

❖ 設定



PROFILE

身長	183cm	出身地	不明
体重	61kg	趣味	シルバーアクセサリー集め
誕生日	4/29	好きなもの	特になし
血液型	AB	嫌いなもの	特になし

長老&チビカカたち



❖ カカ族の長老 (CV：磯村知美)

カカ族の長老として、村人(村猫)たちから「ちょーろー」などと呼ばれ、それなりに尊敬されている。老婆のようなしゃべり方をし、ときおり「な」が「にゃ」に化けてしまう。



❖ ミケカカ
(CV：沢城みゆき)



❖ タマカカ
(CV：磯村知美)



❖ ポチカカ
(CV：有馬奈那子)



❖ ヤルカカ
(CV：今井麻美)

カカ族の村に住む子供たち。非常にマイペースかつ能天気で、ポジティブな性格。ストーリーモードのほか、タオカカのアストラルヒート「あたっくにゃんばーわん！」や「必殺ネコ魔球！」の演出キャラクターとしても登場する。

バングの部下

イカルガ健在時代からバングに付き従ってきた子分たち。いずれも体育会系の性格。あまり物事を考えるのは得意ではなく、ノリと体力で乗り切ろうとする。バングを兄貴分として心底敬愛している連中で、その忠義心は本物。



❖ バングの部下A
(CV：坂野　茂)



❖ バングの部下B
(CV：杉田智和)



❖ バングの部下C
(CV：山中丈嗣)



❖ バングの部下D
(CV：福本征士)

ROUGH SKETCH ラフスケッチ

こちらはサブキャラクターの準備稿として残されたスケッチ。いずれもラグナたちに負けず劣らず、メインキャラクターとして十分通用しそうな魅力を放っている。萬天棒を持った男女は、ライチになにかしら関係のあるキャラクターなのだろうか？　次回作以降で彼らが活躍するかどうか気になるところだ。

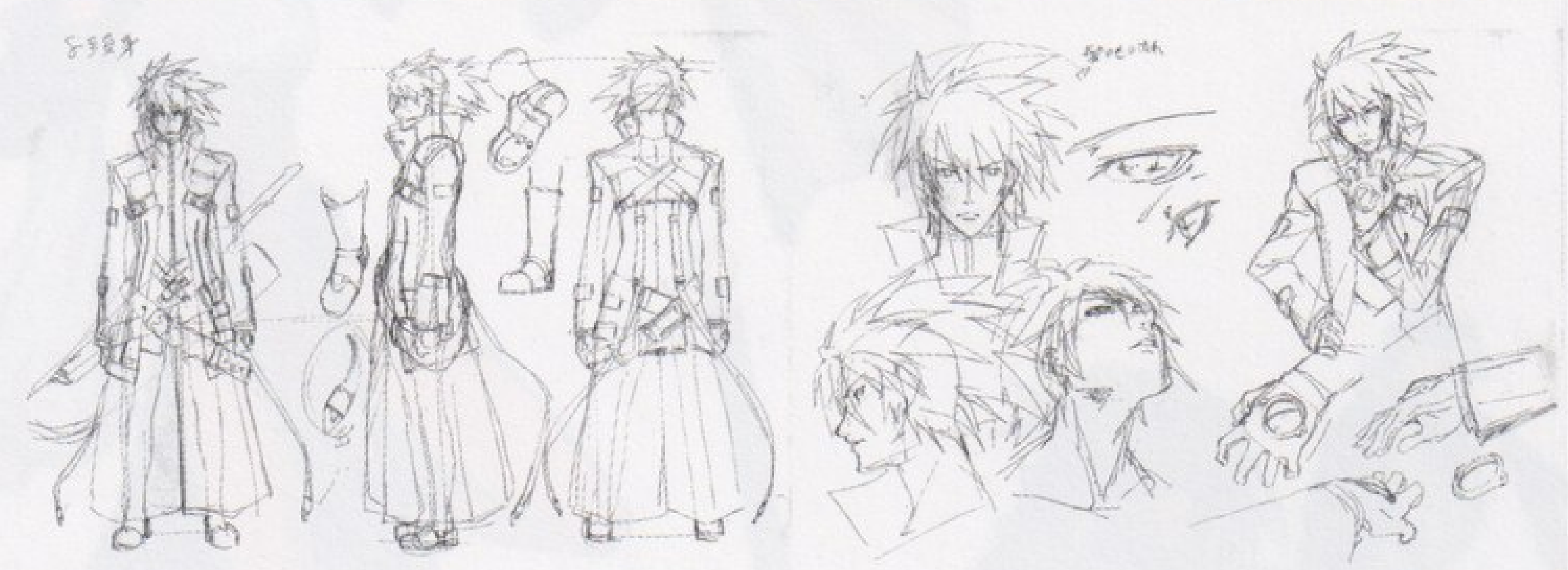


CHARACTER SKETCH キャラクタースケッチ

本作のムービーはすべて、「青の6号」や「咲-Saki-」で知られるアニメ制作会社GONZOの手によるもの。ゲームのイメージを受け継ぎつつ、キャラクターたちがアニメーションならではのスタイリッシュなアクションを見せてくれる。ストーリーの核心に迫る演出も多く、見逃せないものばかりとなっている。

ここではコンシューマ版『ブレイブルー』のオープニングやストーリーモードで見られる、各種アニメーションの設定画稿を紹介。ゲームとはひと味違うキャラクター描写に注目。

ラグナ=ザ=ブラッドエッジ





ラグナの設定画稿はどことなく影のある人物に仕上がっており、ゲームに比べて大人びた印象を受ける。

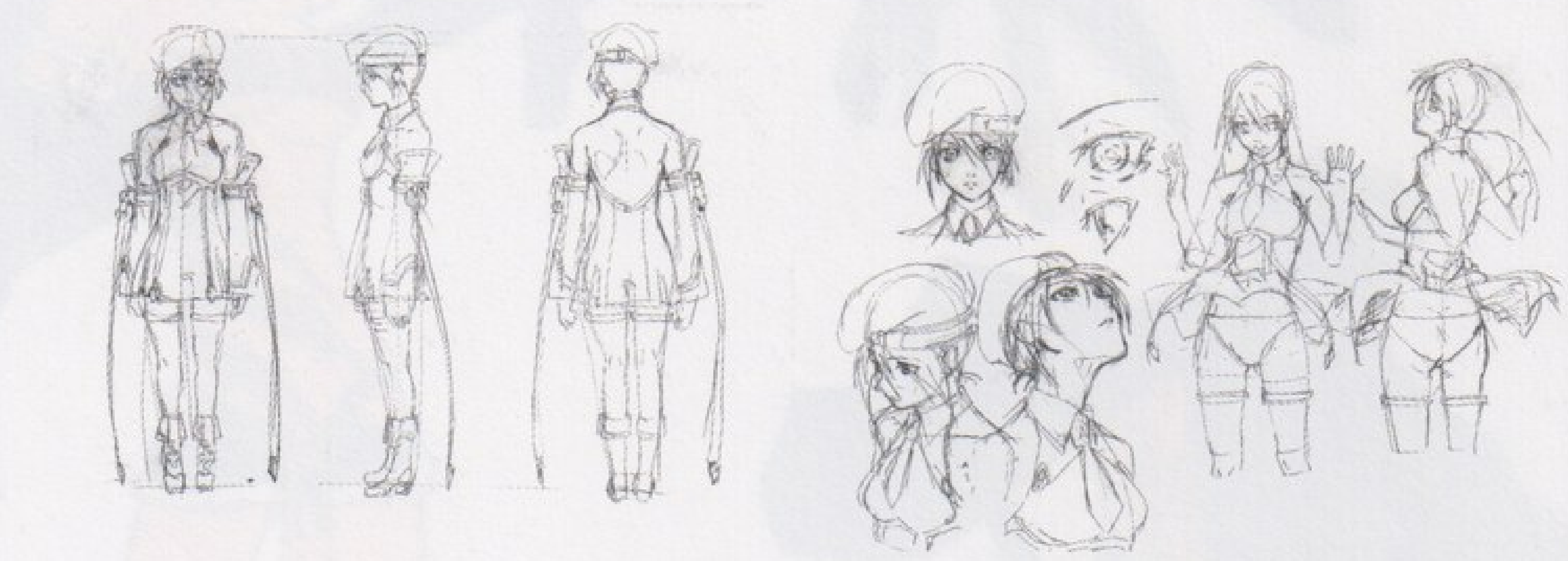
ジン=キサラギ





端正な顔立ちをしたジンだが、アニメーション設定では彼の冷徹な性格が表情に強く出ている。

ノエル=ヴァーミリオン

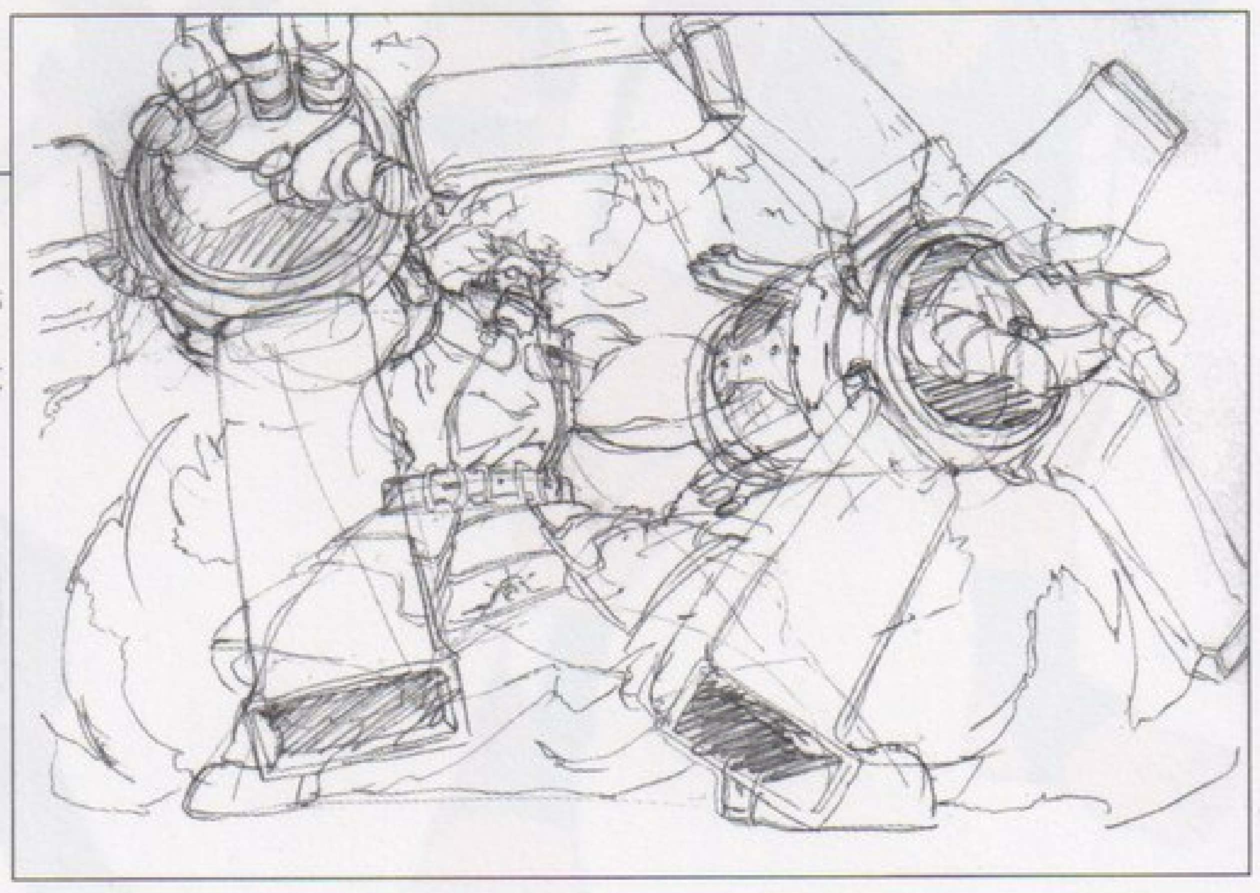




ゲーム中では貧乳といわれ続けてきたノエルだが、設定画稿では胸のボリュームが増えた印象に。

テイガー（TR-0009）





両腕のギミックが稼動し、いっそうサイボーグらしく描かれたテイガー。パワフルな動きは必見。

タオカカ

Taokaka



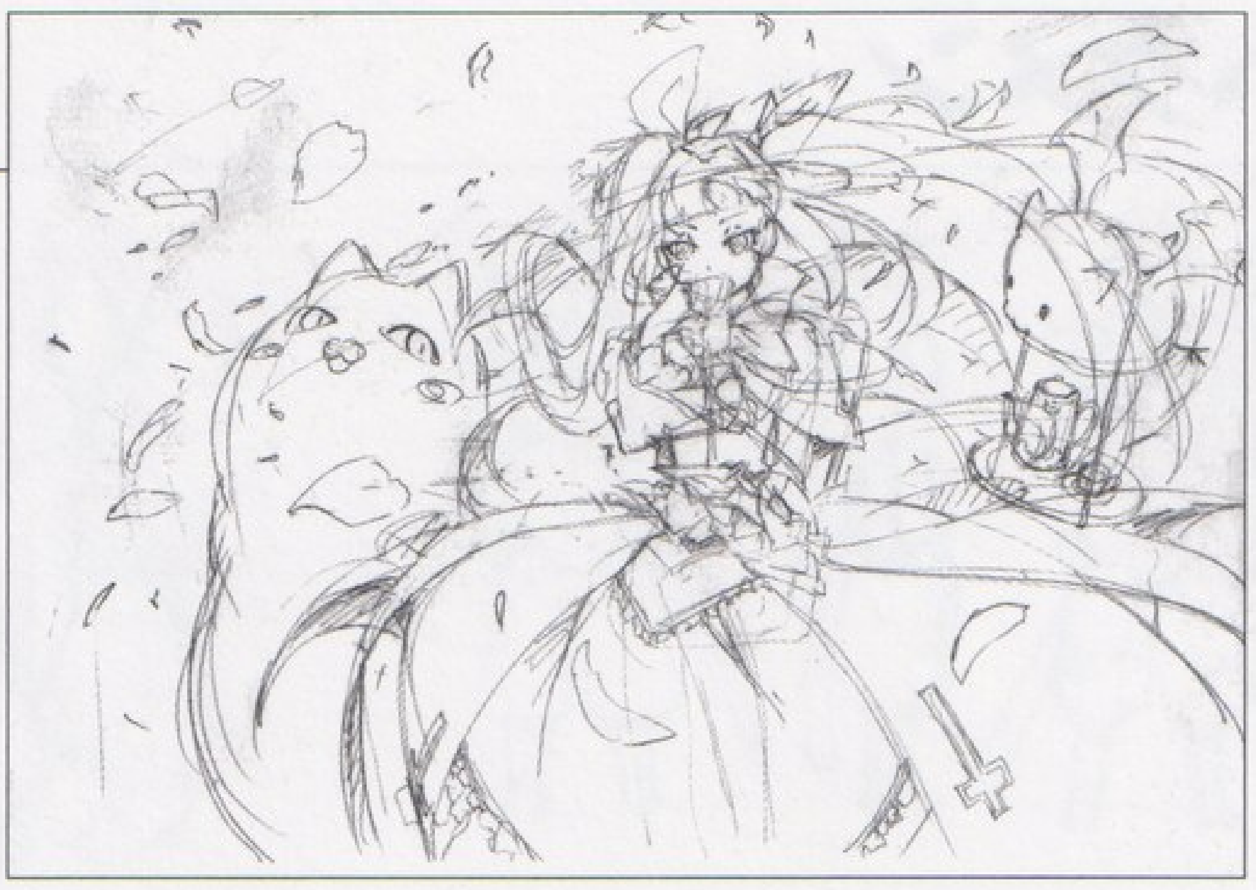


タオカカの猫のようなアクションは健在。設定画稿では気になるインナーまで描かれている。

レイチェル=アルカード

Rachel Alucard

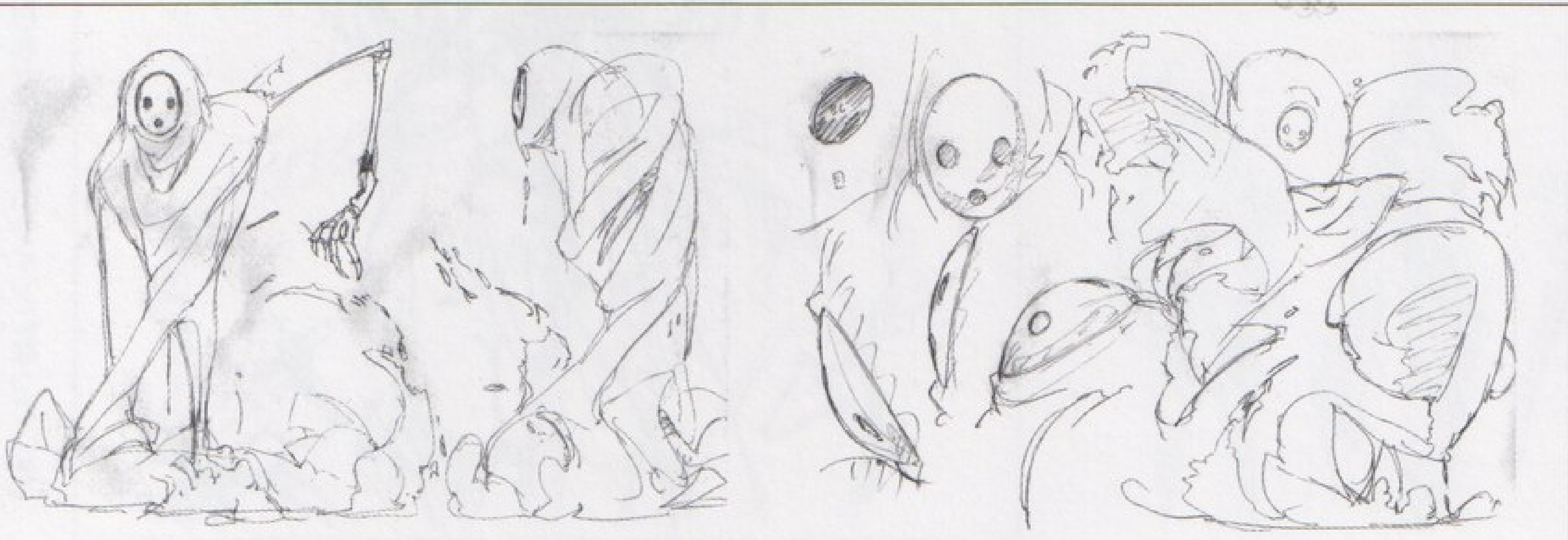




華やかさがあふれるレイチェルの設定画稿。お供のナゴとギィも表情豊かに描かれている。

アラクネ

Arakune





怪物のように描かれたアニメーション版のアラクネ。人間離れしたコミカルな動きを見せる。

ライチ=フェイ=リン

Litchi=Faye=Ling

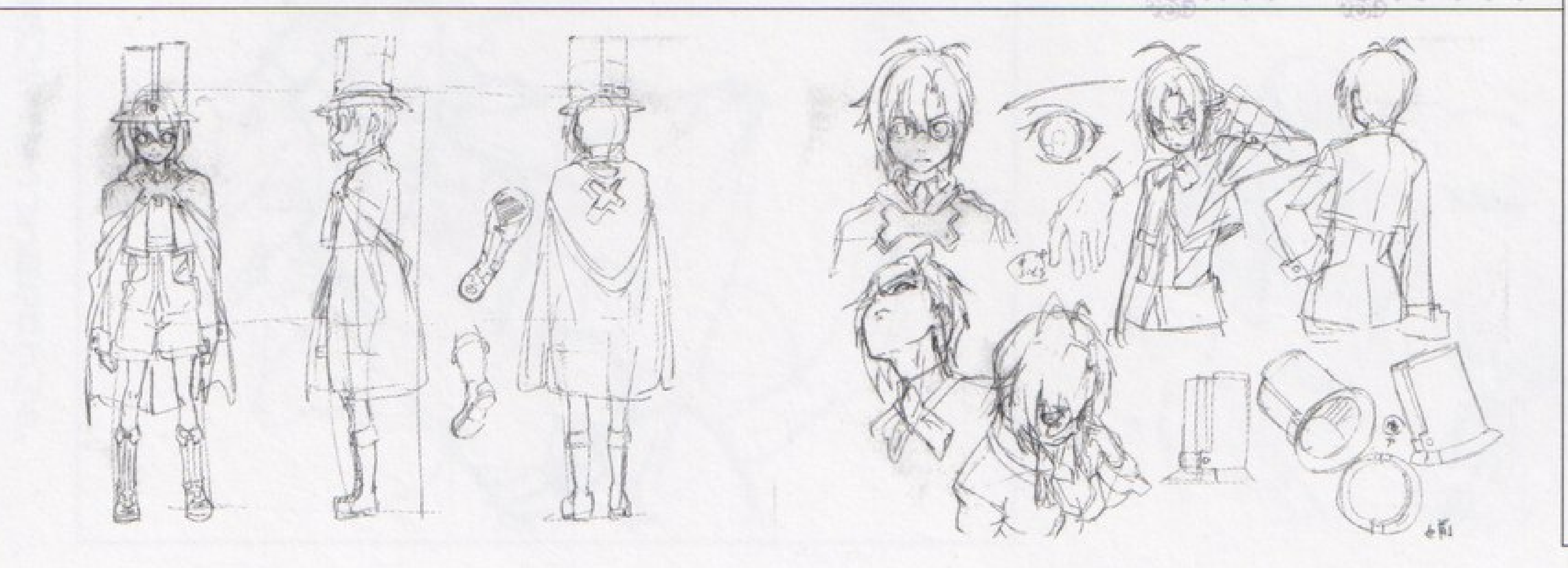


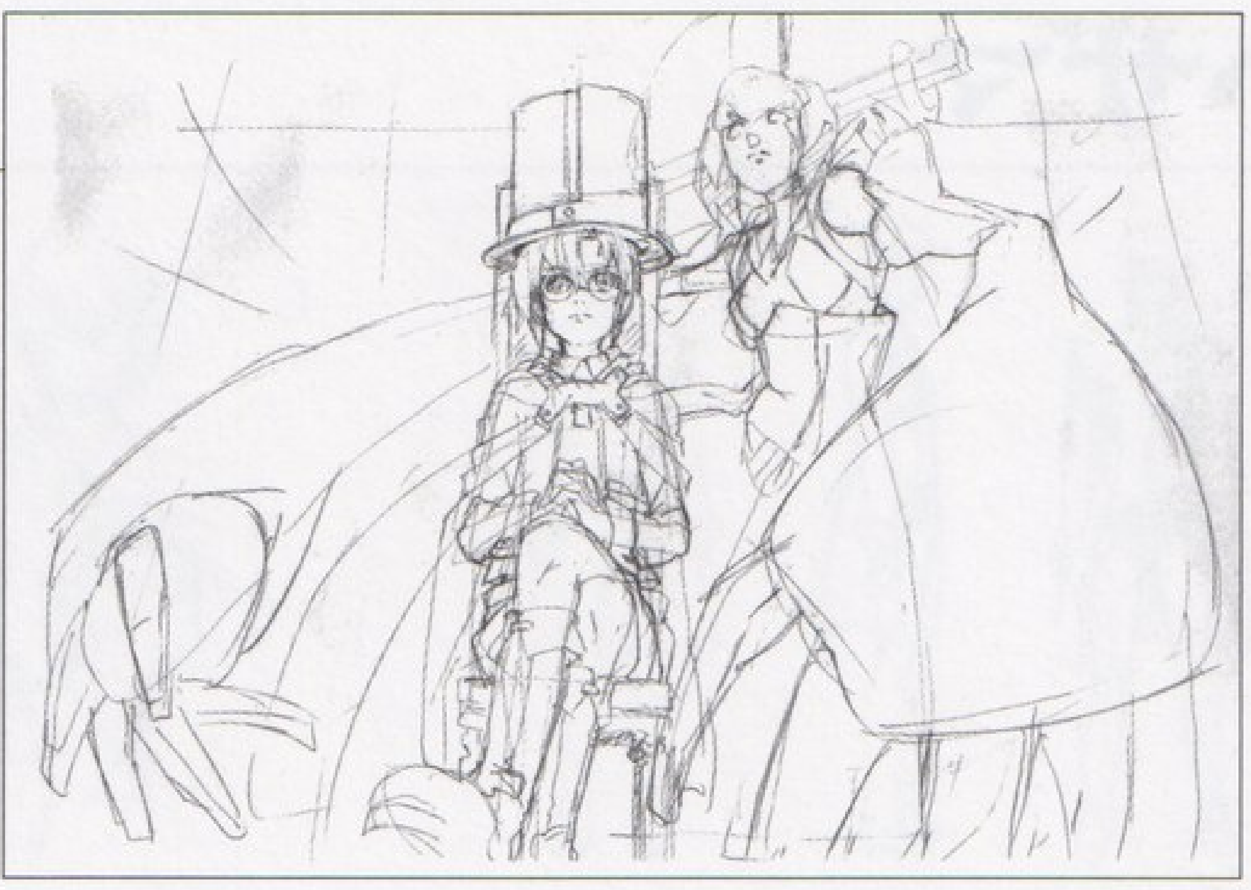


大人の女性の魅力を最大限に引き出したライチの設定画稿。構えたポーズも決まっている。

カルル=クローバー

Carl Clover



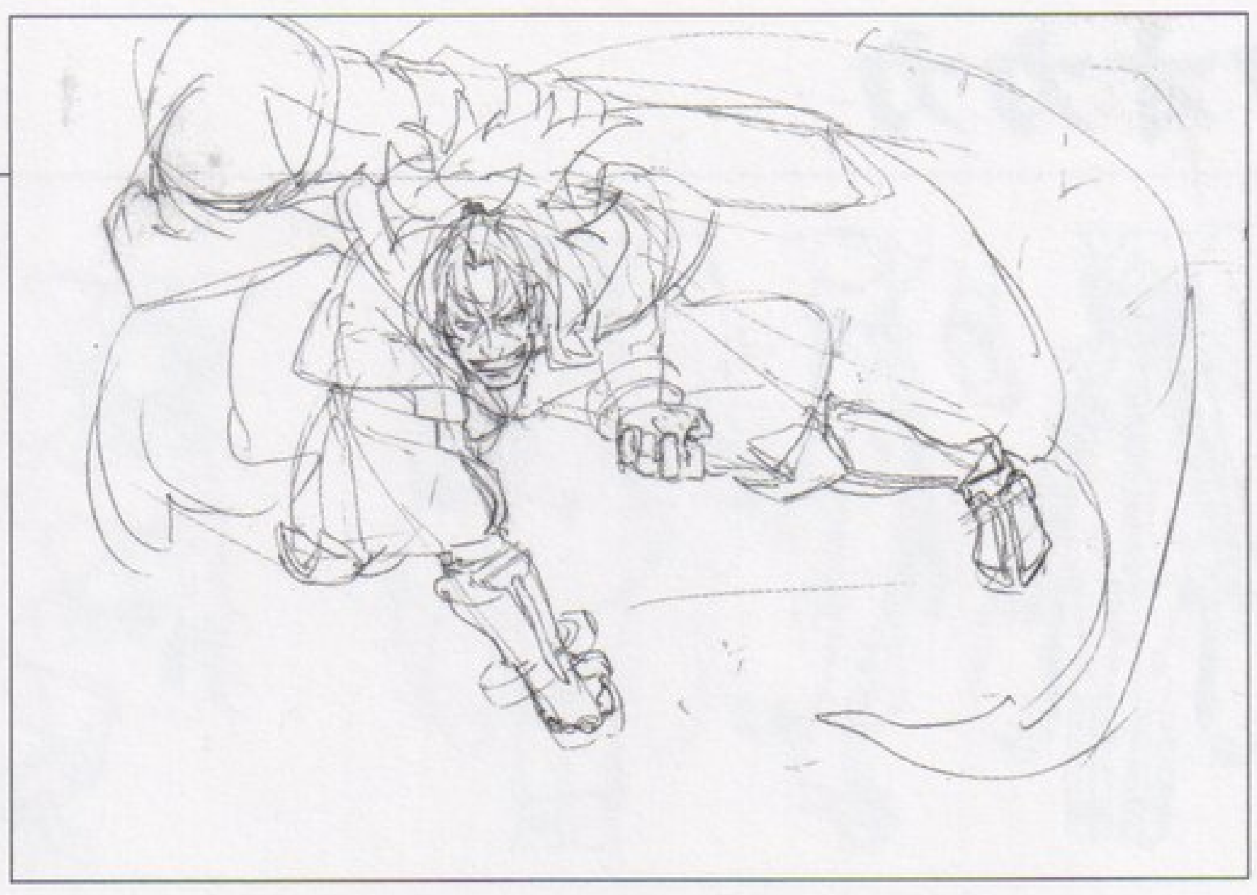


ゲーム以上に凛々しさを感じさせる少年カルル。ニルヴァーナはよりメカっぽさが増した。

シシガミ＝バング

Bang Shishigami





レトロな熱血キャラクターとして描かれたバング。五十五寸釘の存在感にも光るものがある。

ハクメン

HAKU-MEN

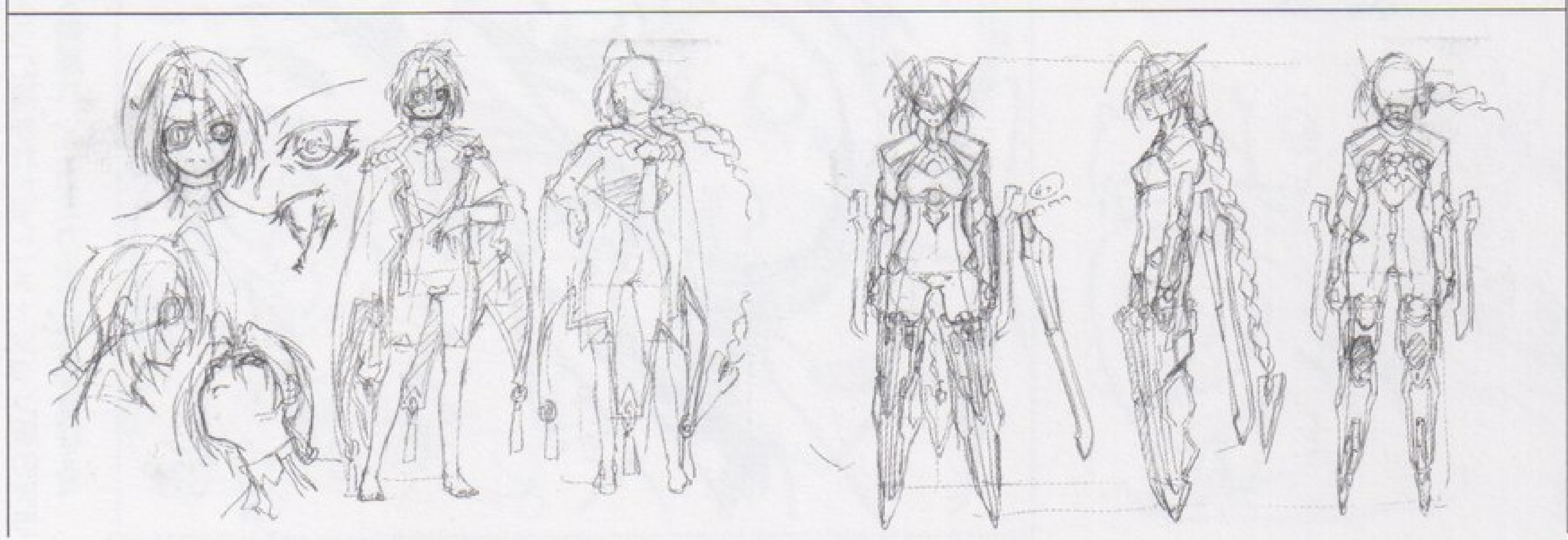




マスクのディテールに徹底的にこだわったハクメンの設定画。アニメ映えするキャラクターだ。

ニュー

[illegible] V-No.13



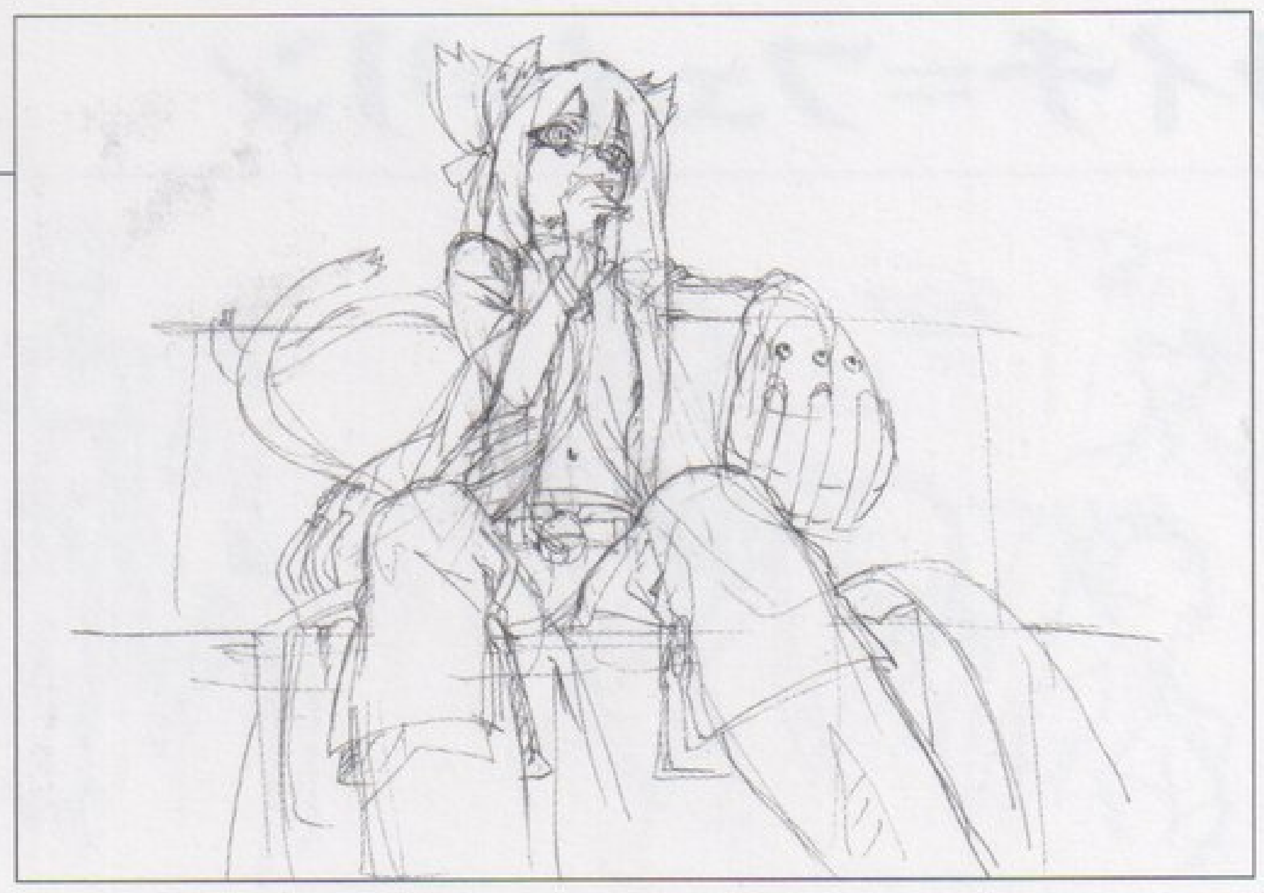


通常時と戦闘時の設定画稿が用意されたニュー。ゲームよりも女性らしいラインになっている。

ココノエ

Kokonoe





気だるそうな雰囲気を漂わせるココノエ。彼女が動く姿が見られるのは、オープニングのみ。

ハザマ

Hazama



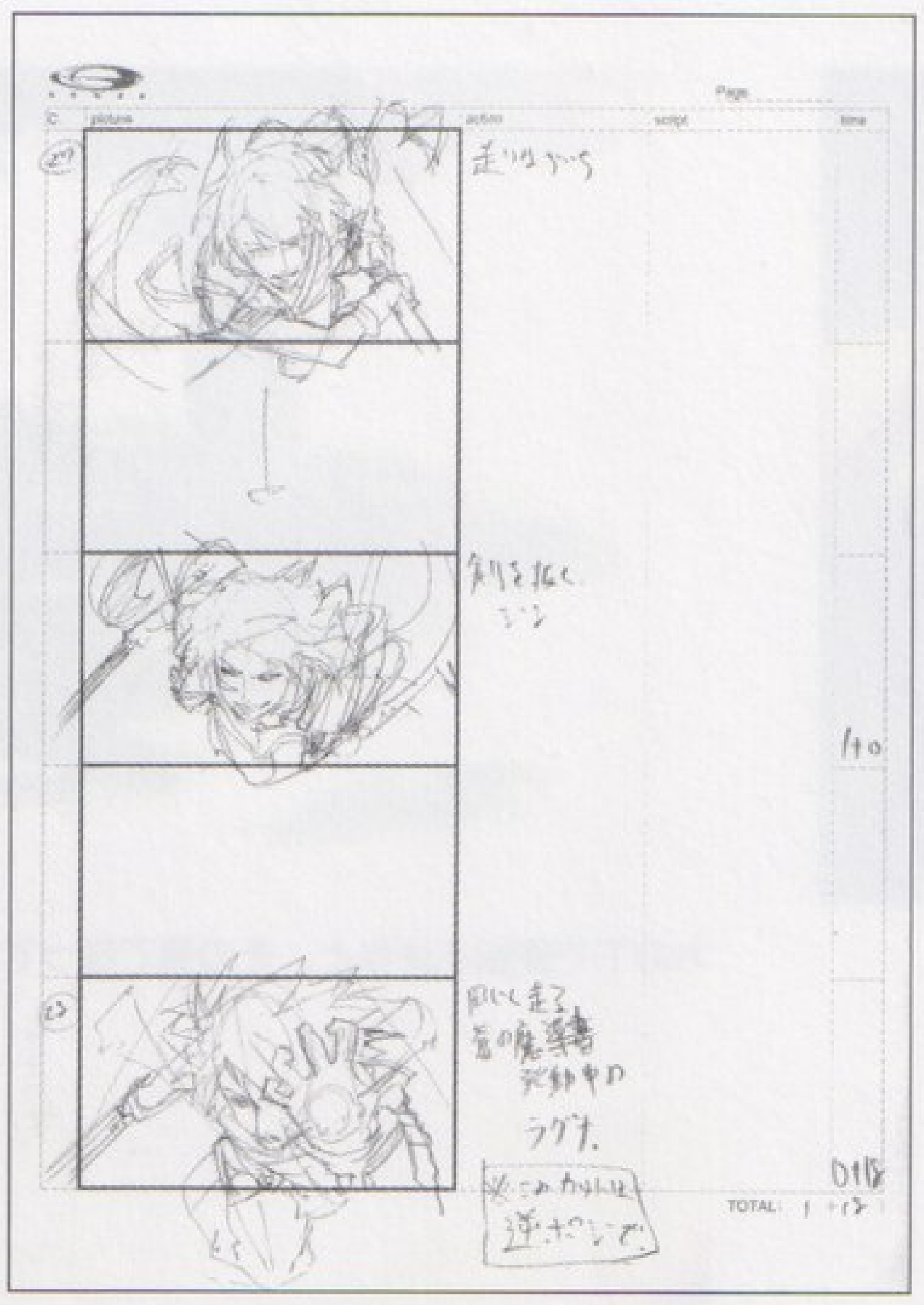


キーパーソンのひとり、ハザマ。アニメーションでも謎めいた人物として描かれている。

CONTINUITY コンテ

ここではアニメーション制作の過程で用意された絵コンテを公開。『ブレイブルー』の絵コンテは、どのシーンの演出を示したものかがすぐにわかるほど、精密に描き込まれている。一部の絵コンテとそのシーンに対応したアニメーションを併せて紹介するので、見比べてその仕上がりを楽しんでほしい。

❖ オープニングムービー用コンテ



オープニング終盤のラグナVSジンのシーン。ジンが疾走しながら剣を払い、ラグナが「蒼の魔道書」を起動して迎え撃つ。余白には製作用のメモがあり、試行錯誤の末、映像化されたことがわかる。実際のオープニングと比較してみると、また違ったおもしろさが見えてくる。

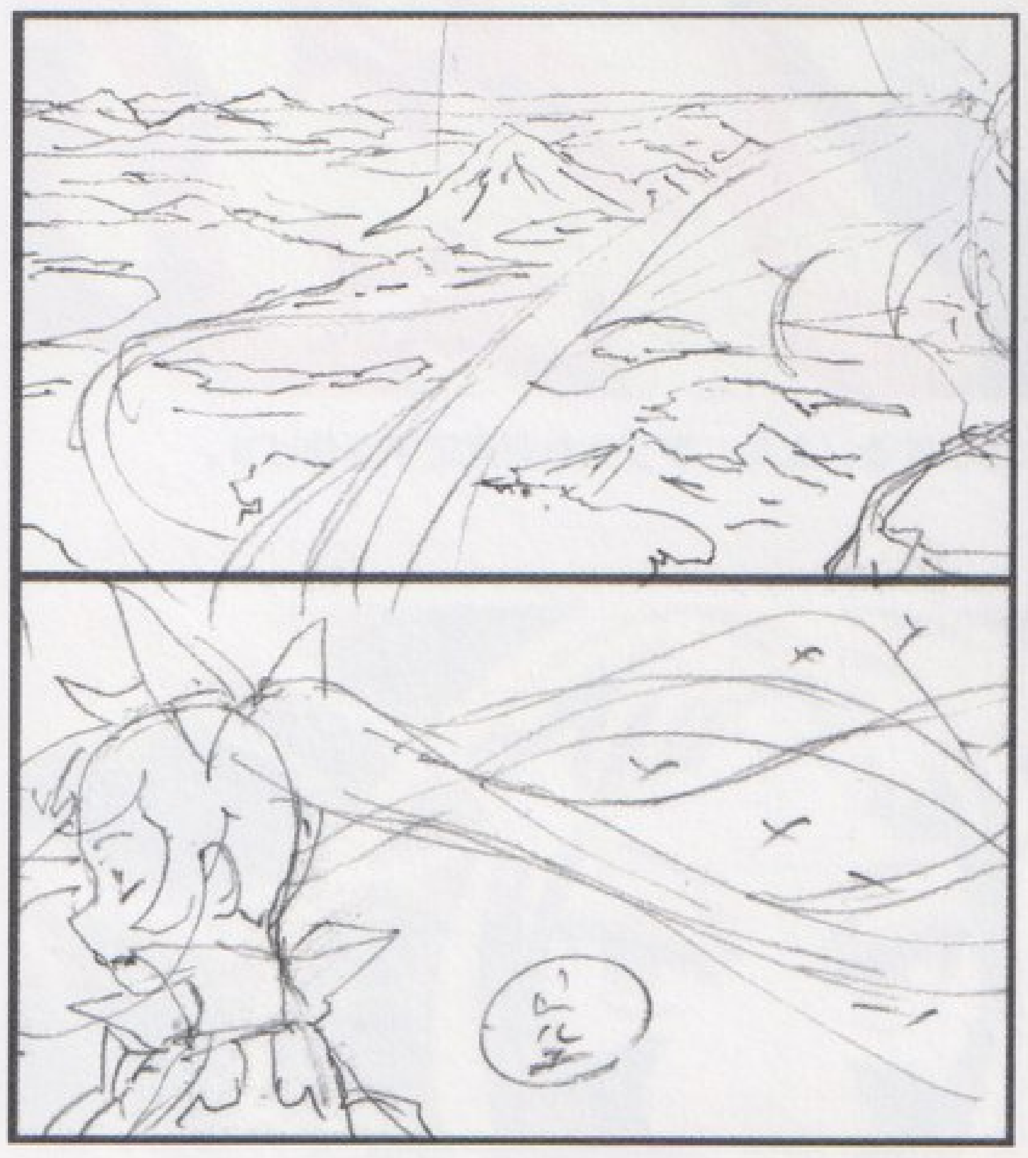
❖ オープニング





ラグナとジンが剣を交えるシーン。ムービーでは、ラグナの手元にオーラが溢れており臨場感たっぷり。

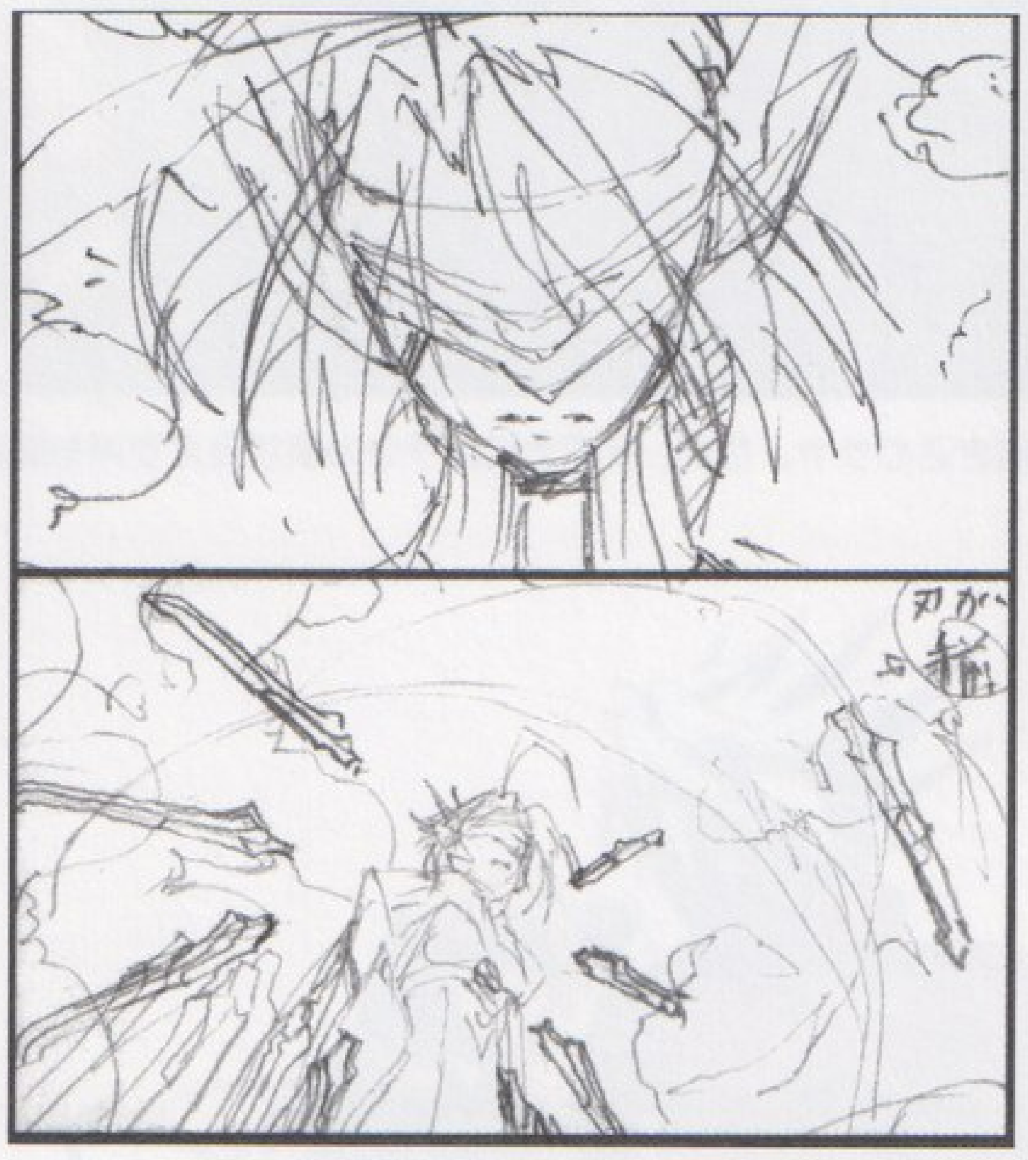
❖ ツクヨミユニット





ツクヨミユニット起動時のレイチェルの横顔。山岳地帯が描かれており、カグツチ周辺の地形がわかる。

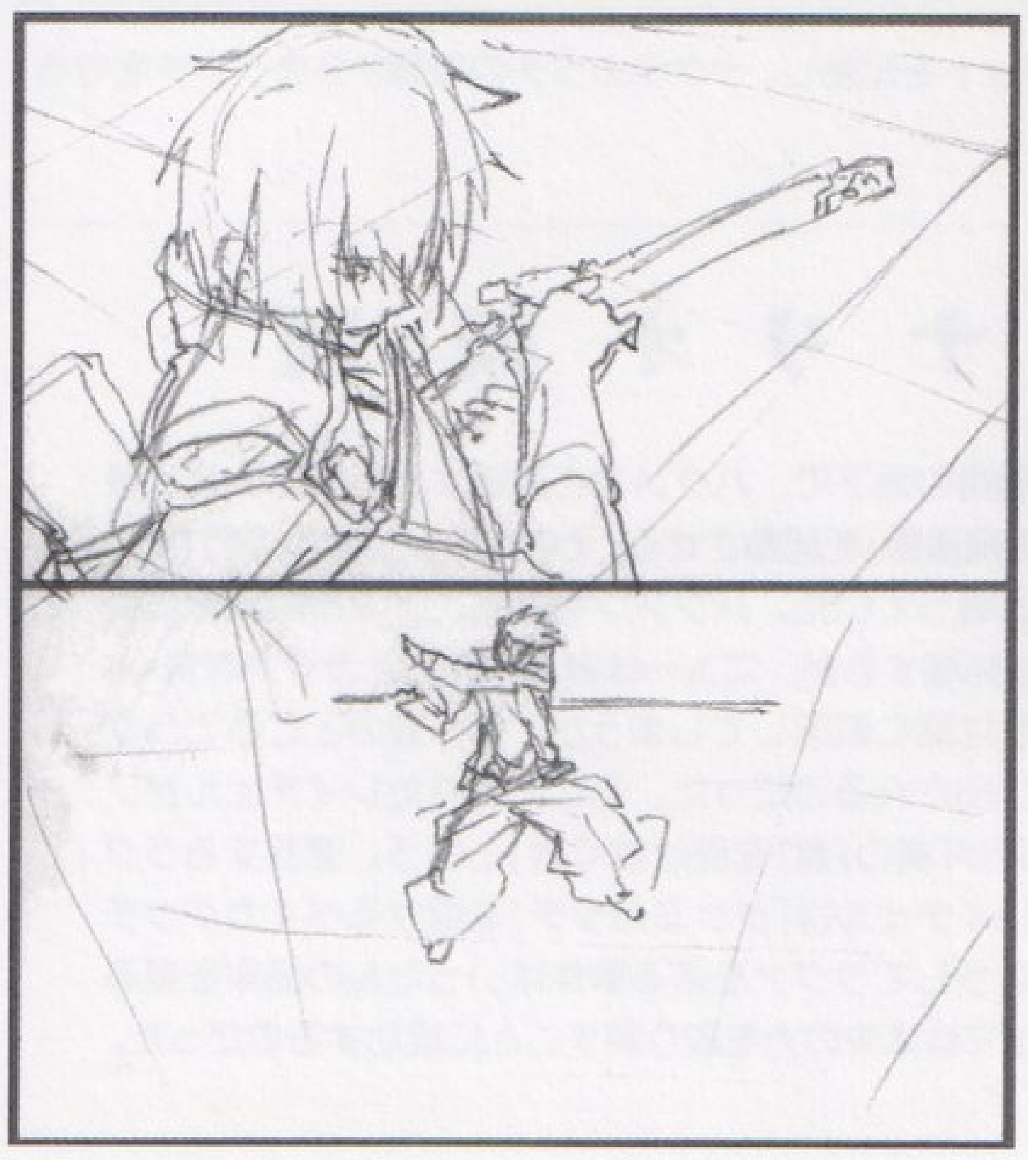
❖ ニュー起動





シェオルの門からニューが現れるシーン。赤く光った目がニューの脅威を暗示しているかのようだ。

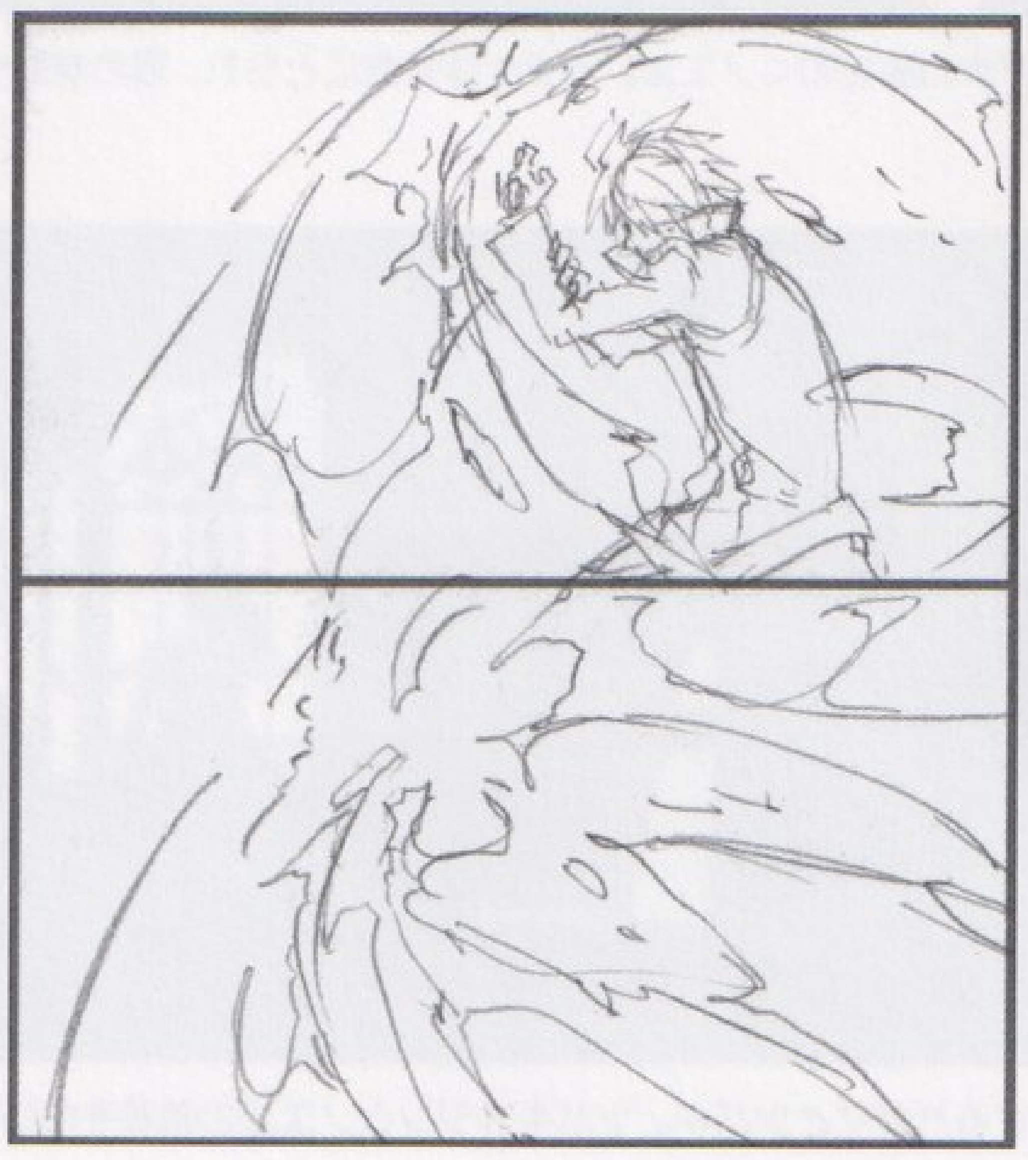
❖ ラグナvsジン

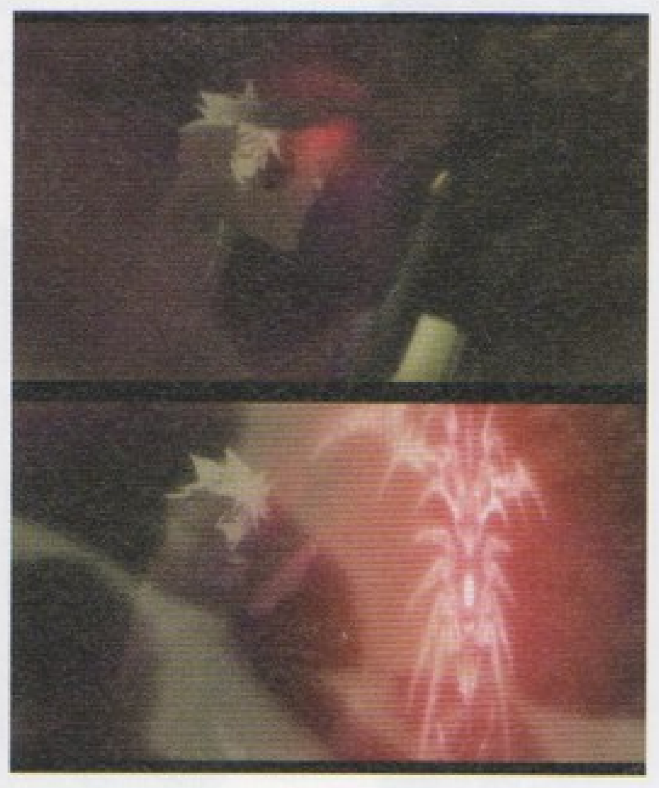




ジンに向かってラグナが跳びかかるシーン。アニメーションでは絵コンテにはない背景が描かれている。

❖ 蒼の魔道書





「蒼の魔道書」を起動するシーン。絵コンテではラグナが左を向いているが、実際の映像では右向きだ。

EVENT GRAPHIC イベントグラフィック

トゥルーエンディングはラグナを軸に物語が展開していく。ほかのシナリオとは違って選択肢はなく、ムービーを交えつつストーリーが紡がれていくのだ。物語の中核を担うジンやニューといったキャラクターが敵として登場するほか、新キャラクターも登場。『ブレイブルー』の多くの謎がここで明らかとなる。



ニューは自らとラグナを大剣で貫き、黒き獣となるため窯に落ちていく。



木の下で寝転ぶ少年と、その側で座って話をする少女。幼少期のラグナとサヤ。



ラグナの顔を覗き込むサヤ。だが、ラグナにはサヤの顔が見えず声も聞きとれない。



窯に落ちるラグナを助けようとするノエル。ラグナも必死に手を伸ばす。



泣きながらラグナの胸を叩くノエル。ラグナは呆気にとられ、思わず謝ってしまう。



レイチェルがツクヨミユニットを起動し、タケミカヅチの攻撃からカグツチを守る。



執務室で会話するハザマとツバキ。ツバキはジンとノエルの暗殺を命じられる。

シナリオ概要

カグツチの統制機構の地下で、ハクメンと遭遇するラグナ。彼は脅威を察知し、「蒼の魔道書」を起動させる。そのころシェオルの門では、ノエルがニューと戦っていた。ハクメンを倒し、ノエルの危機に駆けつけたラグナが応戦するが、ニューは自らの体ごとラグナを貫く。その勢いでふたりは窯に転落してしまうが、間一髪のところでラグナはノエルに助け出されるのだった。そこに現れたレイチェルがノエルを指し、彼女が「真の『蒼』を受け継ぐ者」という。混乱するラグナたちを残し、レイチェルは「タケミカヅチ」を退けるべくカグツチ上空へ向かう。こうしてラグナを巡る事件はいったんの結末を見るが、その裏でハザマは本来の力を取り戻すことに成功するのだった。

コンシューマ版のストーリーモード。数ある結末の中でも真のエンディングといえるのが、全12キャラクターのエンディングを見ることで解放される「トゥルーエンディング」だ。

Variety

バラエティ

多くの謎が散りばめられた『ブレイブルー』をより深く知るための
解説コーナー「おしえて！　ライチ先生 ～出張版～」をはじめ、スタッフノートやコラム、
さらにはショートコミックといったバラエティ企画をお届け。





よおー、乳の人。タオ、生まれる前になにがあったか知らないから、れきしのおべんきょーしてるニャス。でも、この本を読んでもわからニャスから、教えて欲しいニャ。



あら、タオがお勉強なんて珍しいわね。『ブレイブルー』を知るには100年間に渡る歴史を押さえることが重要なのよ。それではこの年表で、一緒に歴史を勉強しましょう。

❖ ブレイブルー年表

年代(西暦表記)		出来事
AD2099／12／31		·次元境界接触用素体第一号による精錬実験開始
AD2100／1	暗黒大戦	·「黒き獣」出現、人類と交戦状態に ·スサノオユニット「ハクメン」単独で黒き獣と戦闘するも敗北
	暗黒大戦	·黒き獣に対し核攻撃(しかし一切効果なし) ·核攻撃により日本消滅 ·黒き獣、ユーラシア大陸に進行開始
	暗黒大戦	·ハクメン、獣兵衛と出会う
AD2107	暗黒大戦	·黒き獣活動休止、原因は不明 ·六名の戦士が集結 ·「ナイン」と呼ばれる少女により魔術が伝えられ術式の基礎が形成される
AD2108	暗黒大戦	·黒き獣活動再開 ·ユーラシア反攻戦 ·術式の実戦投入(人類側は初めて黒き獣の撃退に成功) ·「魔道書」を管理する「虚空情報管理機関」設立 アークエネミーハイランダー「タケミカヅチ」完成
AD2109	暗黒大戦	·各地で大規模な反攻作戦開始 ·術式兵装の実戦投入
AD2109／12／31	暗黒大戦	·最終決戦
AD2110／01／01	暗黒大戦	·黒き獣消滅 ·6人の戦士は「六英雄」と称えられることに ·全人口は半数まで減少 ·六英雄、全員行方不明に
AD2111		·術式を応用した復興事業が開始 ·同年、「虚空情報管理機関」を「世界虚空情報統制機構」と改名
		·統制機構、「衛士」で構成された第一師団を設立
		·生態系の崩壊、新種生物大量発生 ·統制機構、大量発生した生物に対応するため独自の武装をした「咎追い」を認可
		·第十三階層都市「カグツチ」施工開始
		·第二十三階層都市「ワクムスビ」施工開始 ·大小合わせ１００を超える都市郡が形成され、復興は最盛期へと突入
		·全２３階層都市施工に合わせ、世界統一管理機関を設立を宣言(統合本部)
AD2190		·第五階層都市「イブキド」、統制機構に対する独立運動を開始



黒き獣と人類の戦いを「暗黒大戦」というの。また、「第一次魔道大戦」とも呼ばれれるわ。



ハクメン率いる六英雄の活躍で、人類は黒き獣を撃破。10年もの年月をかけ暗黒大戦は終了した。

多くの謎に包まれている『ブレイブルー』。ゲームをプレイしただけでは解き明かすことのできない本作の世界観を、ライチ先生とタオカカと一緒に学んでいこう。

用語解説

本作に登場する重要なキーワードを解説するとともに、本編では語られない情報も併せて紹介していく。『ブレイブルー』をもっとよく知るための一助としてほしい。

■アークエネミー　術式兵装と異なり、はじめから魔道書を武装として特化させ、対黒き獣用として精錬された兵器。「事象兵器」とも呼ばれる。精錬には高度な精錬技術が必要となり、十器の精錬が計画された。そのうち九器のみが暗黒大戦中に完成した。十器目の「ムラクモ」は完成前に戦争が終結。なお、対戦中に紛失したものもある。使用には高度な術式が必要となり、誰しもが使用できるわけではない。また、使用者の精神に大きな負荷をかける危険性もある。

❖ アークエネミー一覧

	名称	所有者
No01	巨人（ハイランダー）タケミカヅチ	不明
No02	氷剣（ヒョウケン）　ユキアネサ	ジン　キサラギ
No03	魔銃（マジュウ）　ベルヴェルク	ノエル　ヴァーミリオン
No04	機神（キシン）　ニルヴァーナ	カルル　クローバー
No05	夢刀（ムジン）　六三四（ムサシ）	獣兵衛
No06	斬魔（ザンマ）　鳴神（オオカミ）	ハクメン
No07	雷轟（ライゴウ）　無兆鈴（ムチョウリン）	―
No08	蛇双（ジャソウ）　ウロボロス	ユウキ　テルミ
No09	鳳翼（ホウヨク）　？？？（名称不明）	―
No10	神輝（シンキ）　ムラクモ	ニュー（本体）

■蒼の魔道書「最強」と呼ばれている魔道書、または「原書」とも呼ばれている。魔道書と言っても本の形態ではなく、実際は黒き獣と同じ高密度に圧縮された魔素の塊。形態は一定ではなく、現在ラグナの右腕に擬態している。発動には生命力を必要とするため、ラグナは他人の命を吸収してしまう。

■アラクネ　カグツチの下水道に生息する、魔道の探求者。主なエネルギー源は生命力で、まれに人前に姿を見せ人を食べる(吸収する)ために賞金首となった。何度かカカ族の生命力を吸収しようとしているが、未だ失敗に終わっている。アラクネはココノエを直の師としていた元第七機関の天才錬金術師。ココノエとは考え方の違いから何度も衝突していたが、お互いを認めており微妙なバランスで保たれていた。しかし、真理の追求のためにココノエの教えを破り、黒き獣の真理に近づきすぎて今のような体になってしまう。現在記憶は曖昧。ライチやココノエの名前で反応はするが、よく覚えていない。体は異界とつながっており、無数の蟲が宿っている。

■暗黒大戦　人類対黒き獣の戦争。はじめて「術式」を兵器

ループする世界

『ブレイブルー』の歴史には、人類対黒き獣による「暗黒大戦」、統制機構対イカルガ連邦による「イカルガ内戦」といった大きな戦争が二度勃発している。どちらも「術式」が大きく関わっており、この戦争でアークエネミーや魔道書などが造られることになった。

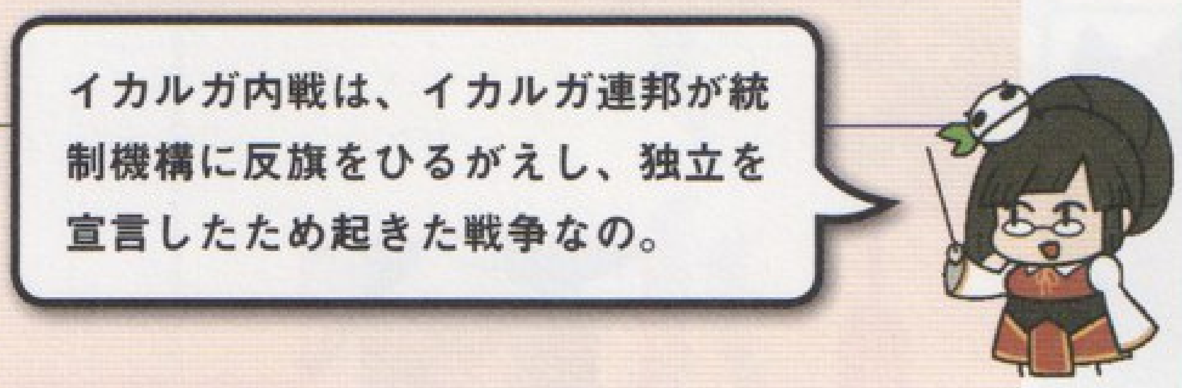
本作で描かれる物語は、このふたつの戦争を含む100年間に及ぶ歴史の繰り返しである。ラグナがカグツチでニューと戦ってふたりとも窯へ落ち、その後、黒き獣が出現し、世界を破壊し始めるが、六英雄の活躍と術式を完成させた人類によって倒される。そしてラグナ ジン サヤが生まれ、テルミの襲撃によってラグナが瀕死になる……といったように歴史が何度もループしているのだ。

ただし、周回によっては一部の出来事が発生しないこともあり、それにより時空が歪み、歴史はわずかに変化する。そのことはレイチェルのみが理解している。



プロローグはイカルガ内戦でノエルが孤児となるところ。ここでノエルが生き残ると、ストーリーがスタートする。

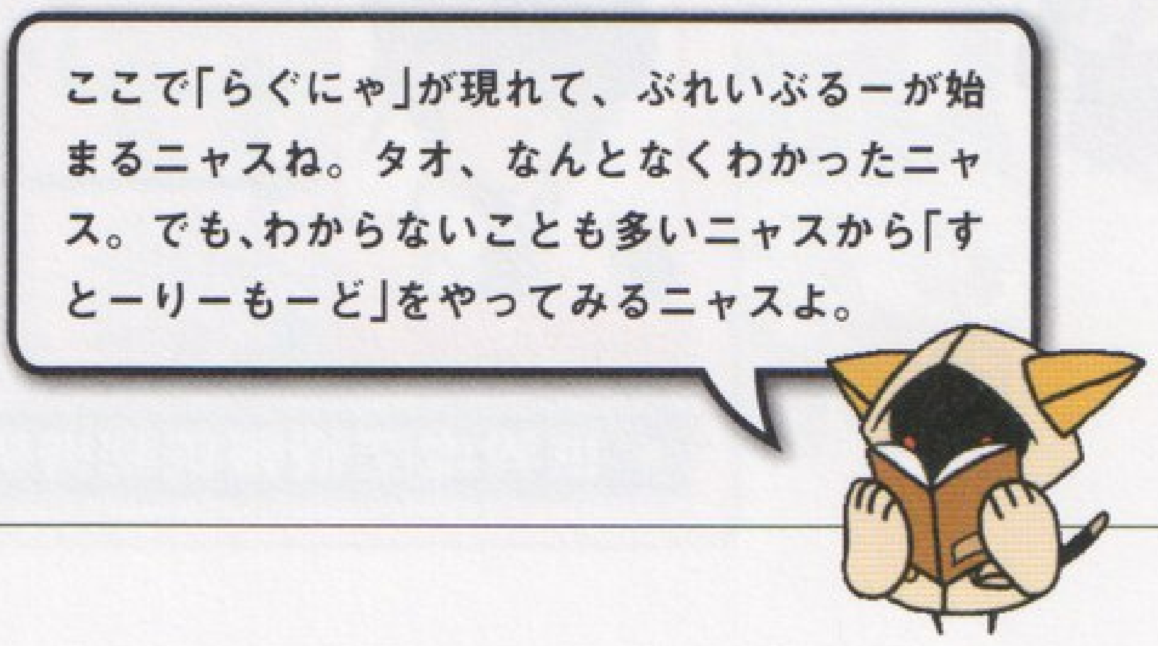
年代(西暦表記)		出来事
AD2191	イカルガ内戦	·第五階層都市「イブキド」中心とする5つの階層都市が、「イカルガ連邦」を名乗り独立を宣言 ·統制機構武力鎮圧開始
AD2192		·イカルガ連邦領土拡大 ·統制機構、イカルガ連邦に対し侵略戦争と批判 ·ラグナたちの施設がテルミに襲撃される ·ジン、キサラギ家の養子に
AD2193		「アークエネミー=ニルヴァーナ」発掘 ·テイガー瀕死の重傷を負いココノエによる改造手術を受ける ·ライチ=フェイ=リン、ココノエ博士の助手となる ·ジン=キサラギ、統制機構の士官学校に入学
AD2194		·イカルガ連邦の中核である第五階層都市「イブキド」が消滅、原因は不明 ノエル、ヴァーミリオン家の養女に
AD2195		·カルル=クローバー、統制機構の士官学校に入学
AD2196		·イカルガ連邦、統制機構と和平交渉提示、統制機構側これを拒否 ·ノエル=ヴァーミリオン、統制機構士官学校に入学 ·ココノエ、「挟間」と呼ばれる空間にてハクメンを発見する
AD2197/6		·統制機構による武力鎮圧終了 ·イカルガ内戦終結宣言 ·ジン=キサラギ少佐に昇進、最年少師団長に任命される ·ライチ=フェイ=リン、第七機関より離反(2197/05) ·カルル=クローバー、行方不明に
AD2198		·統制機構支部が次々と破壊される ·統制機構、襲撃犯を「ラグナ=ザ=ブラッドエッジ」と呼ばれる男と断定し、莫大な賞金を懸ける ノエル=ヴァーミリオン、第4方面師団着任、ジン=キサラギ少佐の秘書官となる ·ライチ=フェイ=リン第7機関離脱、カグツチで医師として開業(2198/12)
AD2199/12		·第13階層都市「カグツチ」にラグナ=ザ=ブラッドエッジ現る ココノエ、テイガーをカグツチに派遣 ·ハクメン、カグツチに向かう ·獣兵衛、ハクメンを追いカグツチに向かう ·ジン、待機命令を無視しカグツチに向かう ノエル、ジンの強制撤収の任を受けカグツチに向かう ·アラクネ、活動開始·カルル、ニルヴァーナを連れカグツチに向う レイチェル、カグツチに向う ·バング、新必殺忍術を開発。現在ネーミング思案中 ·タオカカ、昼寝中





養女となったノエルは士官学校へ入学し、ジンやツバキと出会う。のちに統制機構へ入隊。

ループ



として使用したため、「第一次魔道大戦」とも呼ばれる。

■イカルガ内戦 別名「第二次魔道大戦」。第五階層都市「イブキド」を中心とする階層都市が、「イカルガ連邦」を名乗り独立を宣言し、統制機構が武力鎮圧を開始した。

■イカルガの英雄 ジンの二つ名。軍に所属したジンの最初の任務は、「イカルガ内戦」への派遣。そこで挙げた功績により、2階級特進して少佐となった。

■イブキド 第五階層都市。かつて独立を宣言し、イカルガ内戦の発端となった。元は世界最大の階層都市であったが、イカルガ内戦で統制機構によって滅ぼされ、消滅した。

■ヴァルケンハイン 先代のころからアルカード家に仕えている老齢の執事。執事として非常に優秀なだけでなく、多種多様な知識にも長けている。城から抜け出したレイチェルの後を追う。穏やかで整然としており、余計なことは口にしないが、レイチェルに危害を加えようとするものに対してはいっさいの容赦がない。実は六英雄のひとり。

■エイダ=クローバー カルルの実の姉。カルルと同じく美しい金髪を持つ非常に優しい女性だった。実父の手によりアークエネミー·ニルヴァーナに組み込まれてしまう。

■エドガー=ヴァーミリオン ノエルの養父で、名付け親。ヴァーミリオン家現当主。イカルガの軍病院でノエルと出会い、境遇に同情して引き取った。かつてヴァーミリオン家は名貴族だったが、統制機構に反対したため没落してしまう。

■鬼の細胞 以前東洋で発見された謎の細胞で、テイガーに移植されている。ココノエの研究対象で詳細は不明だが、移植された者は以前の面影がなくなるほど変化してしまう(過去のテイガーは結構格好がよかったらしい)。

■階層都市 「黒き獣」から噴出される魔素に地上が覆われてしまったため、人類は高山地帯に階層都市を造り、そこに住まうようになった。最上層に統制機構を置き、上層部は富裕層や統制機構の協力者、下層部は貧困層や難民、この地の原住民族が暮らしている。このような階層都市は世界各地にあり、カグツチは第十三階層都市と称されている。

■カカ族 猫に似た一族で、獣兵衛の遺伝子から作られた生体兵器。現在100匹より増えず、男(オス)が極端に少ない。また、アラクネに襲われるといった問題を抱えている。

■カカ族の長 現在のカカ族を仕切る女性。「ちょーろー」と呼ばれ慕われている。カカ族とは思えないほど落ち着いており、頭も良い。獣兵衛のことを「ミツヨシ」と呼ぶ。

■カグツチ 第十三階層都市。本作の舞台でもある。

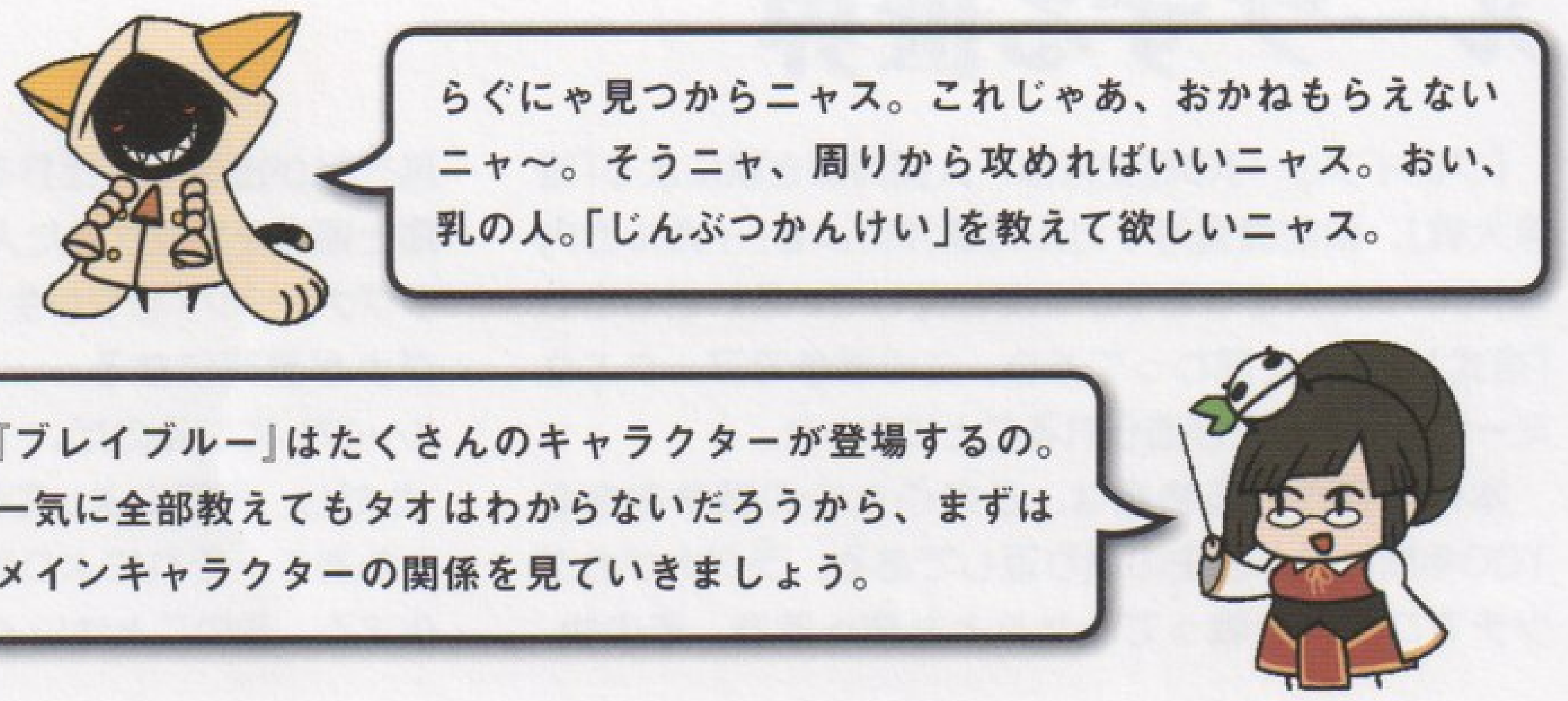
❖都市一覧

	都市名
	第一階層都市「オオコト」
	第二階層都市「イワツチ」
	第三階層都市「イワス」
	第四階層都市「ナオビ」
イカルガ連邦	第五階層都市「イブキド」
イカルガ連邦	第六階層都市「ヤビコ」
イカルガ連邦	第七階層都市「カザモツ」
イカルガ連邦	第八階層都市「ワダツミ」
イカルガ連邦	第九階層都市「アキツ」
イカルガ連邦	第十階層都市「アキツ」

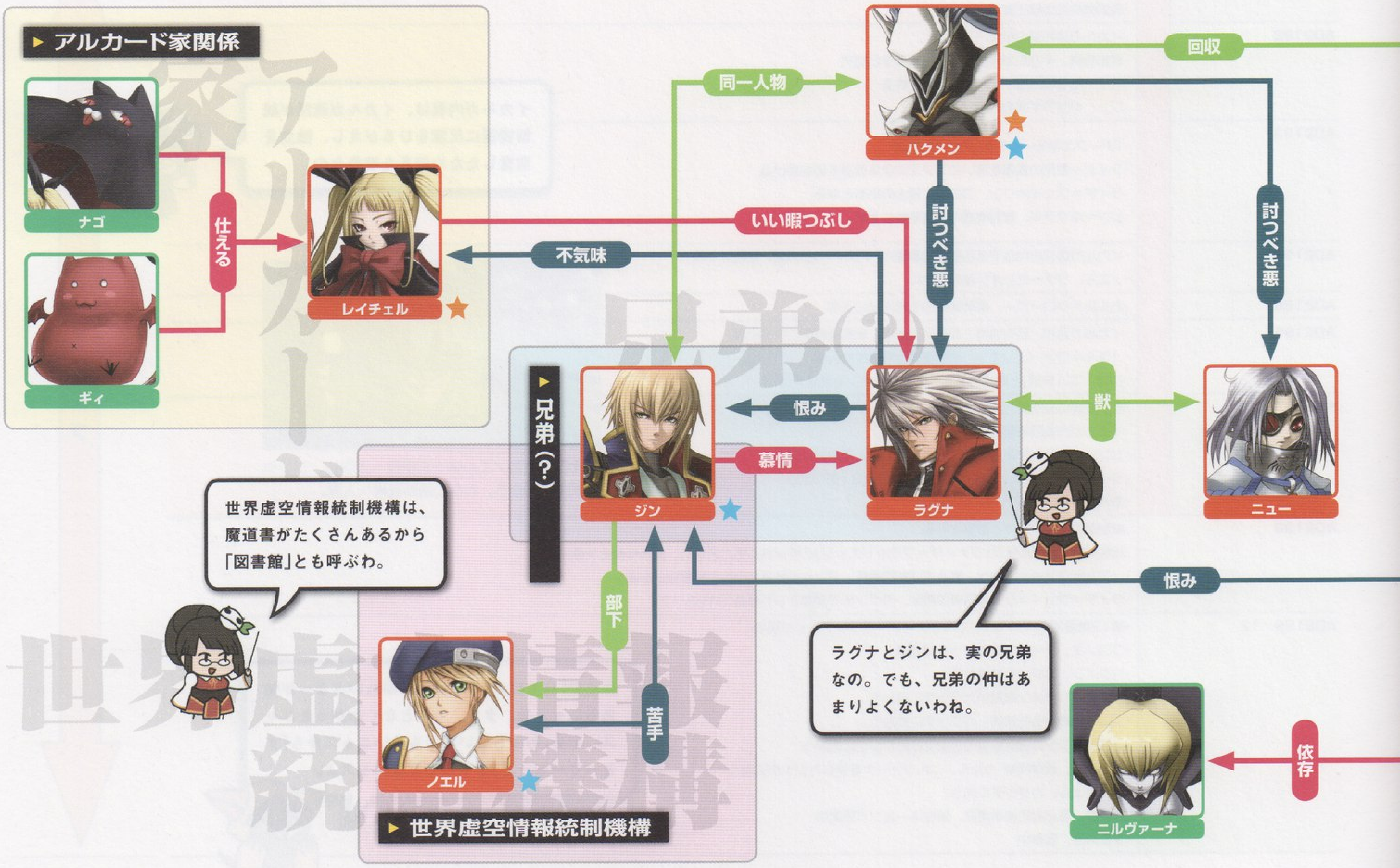
	都市名
イズモ地方	第十一階層都市「シナツ」
イズモ地方	第十二階層都市「ククノチ」
イズモ地方	第十三階層都市「カグツチ」
イズモ地方	第十四階層都市「ノヅチ」
イズモ地方	第十五階層都市「トリフネ」
	第十六階層都市「オオゲツ」
	第十七階層都市「ヤマツミ」
	第十八階層都市「カナヤマ」
	第十九階層都市「カナヤマ」
	第二十階層都市「ハニヤス」
	第二十一階層都市「ハニヤス」
	第二十二階層都市「ミヅハ」
	第二十三階層都市「ワクムスビ」

おしえて！ライチ先生 Tell me! Dr.Litchi

人物編



❖〈アーケードモード〉人物相関図



用語解説

■**カルル=クローバー**　幼き咎追い、術式に対し天才的な能力を持っている少年。統制機構に才能を見込まれ、特待生として士官学校に招かれたが、休日に家に戻った際、姉がニルヴァーナに組み込まれたところを発見する。製作途中だったニルヴァーナを完成させたカルルは、姉(ニルヴァーナ)とともに失踪した父を探す旅に出た(そのため、士官学校は無断で辞めている)。スラム街に落ち着いたカルルは、生きるためにあらゆる手段の処世術を身に付け「大人は頼るものでは無く利用するものだ」と悟る。父の残した研究資料に度々出てくる「蒼」の文字と、その「蒼」と同じ名前を冠する最強の魔道書のことを知り、ラグナを追っている。

■**ギィ**　レイチェルの従者。コウモリのような姿をしているが、正体は不明でさまざまなものに変化できる。ナゴよりもひどく扱われているが、レイチェルを慕っている。基本的に落ち着きのない性格で、すぐ慌てる、泣く、怯える。

■**境界**　根源の場所であり、ムラクモユニットを精錬する場所でもある。シェオルの門はこの場所に通じている。

■**クレア=ヴァーミリオン**　ノエルの養母で上品な初老の女性。優しく温かく、必要な厳しさも持ち合わせている。

■**黒き獣**.なんの前触れもなく現れ、世界に牙を向いた怪物。その正体は超濃度の魔素集合体。一匹なのか数匹なのか未だ不明で、一説によると「暗闇に紛れて一瞬の内にすべてを食い尽くす」といわれたために「黒き獣」の冠が付いた。人々は黒き獣に対抗するため、あらゆる手段を尽くすが、すべて無駄に終わる。10年に渡り人類と戦争を続け世界人口の半数以上を食い尽くすが、「六英雄」により撃ち滅ぼされた。

■**獣遺伝子**　第一次魔道大戦で倒された黒き獣の骸から取り出された遺伝子。改良を重ね、人造人間を生み出すために活用されることになった。

■**虚空情報管理機関**　「魔道書」を管理するために設立された組織。のちに「世界虚空情報統制機構」と名を変える。

■**ココノエ**　第七機関に属する天才科学者にしてテイガーの製作者。猫の耳と尾を生やした亜人種。次元に落ちたハクメンのサルベージ作戦を主導し、その後は彼の動向を黙認していた。しかしハクメンが予想外の行動に出たため、テイガーを派遣し行く末を監視することとなる。獣兵衛の実の娘であるが、関係はあまりよくない。彼女は寝ることが少なく、体力持続のため特性のキャンディーを舐め続けている。

■**サヤ**　ラグナとジンの妹にして、ニューやノエルたち「次元境界接触用素体」の元となった。体は弱いが、術式適性が「異常」といえるほどにずば抜けていた。そのため、シスターにより魔素の薄い場所にかくまわれていたが、テルミに発見され連れ去られる。


サヤはラグナとジンの妹。幼少期は、一緒に育てられた。

■**三輝神**　「オリジナルユニット」と称されるすべての事象兵

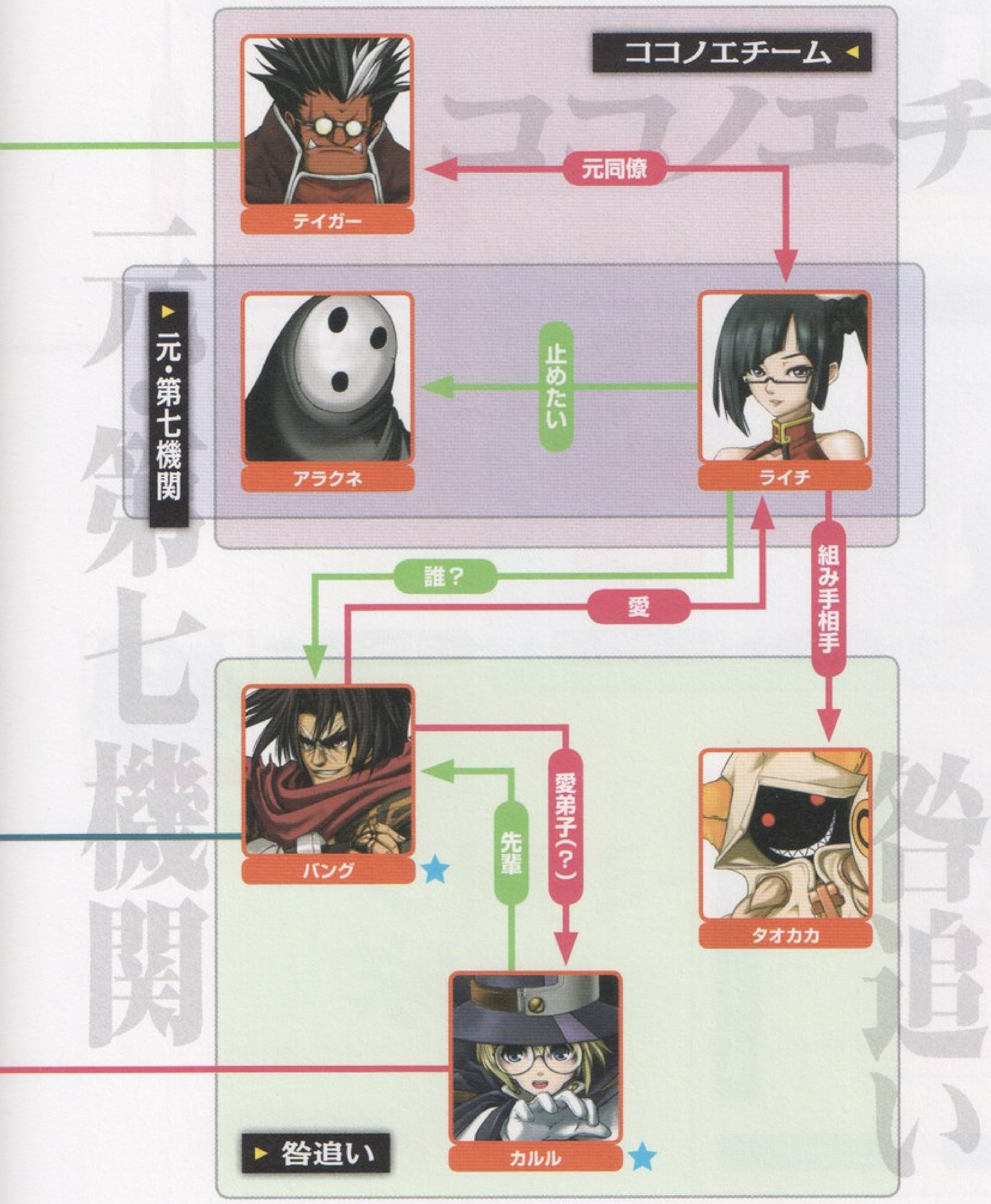
ラグナを巡る主要人物たちの関係に注目

アーケードモードは、ラグナが窯とニューを破壊するためにカグツチに訪れたところから始まり、登場人物のほとんどがラグナを追っている。ジンは、ラグナの情報を受け単独でカグツチへ。ノエルは、そんなジンを止めるためにカグツチへ向かう。咎追いたちは、統制機構が賞金を懸けた「賞金首」を捜している。最高額の賞金首であるラグナだが、バングは正義のために、カルルには「蒼の魔道書」入手といった目的があるのだ。

第七機関とは、統制機構と敵対する組織。テイガーは上司のココノエからハクメンの回収を命じられ、ラグナを追えばハクメンの居場所が突きとめられると考えている。ハクメンの目的はラグナとニューを倒すことにあり、カグツチの最深部であるゲートでラグナを待っている。アラクネはラグナの持つ「蒼」の力に興味があり、ラグナを吸収しようとしている。ライチは、そんなアラクネを止めようとしているのだ。



各地の窯とニューを破壊しているラグナ。そのため、統制機構や懸賞金を手に入れようとする輩に狙われている。



■ 相関図の見方

- キャラ名　BBACメインキャラ
- キャラ名　その他のサブキャラ
- 良好な関係
- 険悪な関係
- その他の関係
- ★ ユニット所持者
- ★ アークエネミー所持者



しゅようじんぶつの関係はわかったニャス。それにしてもらぐにゃはみんなに嫌われてるニャスねー。悪いことばかりしていちゃだめニャス。「いい人」を見習って欲しいニャスよ。



ラグナにもいろいろとあるのよ……。気を取り直して次はストーリーモードの人物関係を学びましょう。まだ登場していないキャラクターが、メインキャラクターたちと関わってくるわよ。

器の元。「アマテラスユニット」、「スサノオユニット」、「ツクヨミユニット」があるが、詳細は不明。なお、「アマテラスユニット」はマスターユニットと呼ばれている。

■シェオルの門　世界の各所にあり境界とつながっている。いつから存在しているかは不明だが、階層都市はすべてこの門の上に建造されている。別名「黄泉坂」、「裁きの門」。


器の精錬が終わると同時に門が開き、ニューが現れてしまう。

■シシガミ＝バング　熱き魂と正義の心を持つ漢。街で見かけたライチに一目惚れをしているが、女性の前だと上がって喋れない。イカルガ内戦時、統制機構から派遣されたジンに顔の傷を付けられる。同時に「殿」を亡くすが、「決して統制機構を恨むな、復讐も考えるな」の遺言を守り、難民となったイカルガの民を助けることに尽力を注ぐ。カグツチでは、悪を許さぬ正義感から咎追いとして活躍。最終目的は「都市(街)の再興」であり、そのために高額賞金首のラグナを追っている。

■事象干渉　存在や事象(物事)に対し「干渉」する行為。「意思」のある者が「事象」を「観測」することを指す。

■シスター　本名は不明。ナインの妹であり、登場時はすでに初老の女性。彼女もまた純粋な魔道士(魔素を使わず術式を扱える)であり、存在を邪魔に感じたテルミに殺されてしまう。優しく厳しい女性であり、ラグナ、ジン、サヤの育ての親である。「黒き獣」の骸が眠っている地を守っていた。

■十二宗家　「帝」に仕える一族。すべての苗字が一月から十二月でまとめられている。統制機構とも深い係わりにある一族。矛十二士(ほこじゅうにし)とも呼ばれている。

■獣兵衛　「双蓮の隻眼」と呼ばれる、六英雄のひとり。長寿な獣人であり、暗黒対戦の詳細を知る数少ない人物。世界中を放浪しているため、各地に知り合いがいる(一時期ラグナの面倒をみていたこともある)。無骨だが、寛大で器量が良くまっとうな倫理観を持つ。人間以上に人間くさいところがあり、情に流されやすい。ココノエの実父だが現在は不仲。

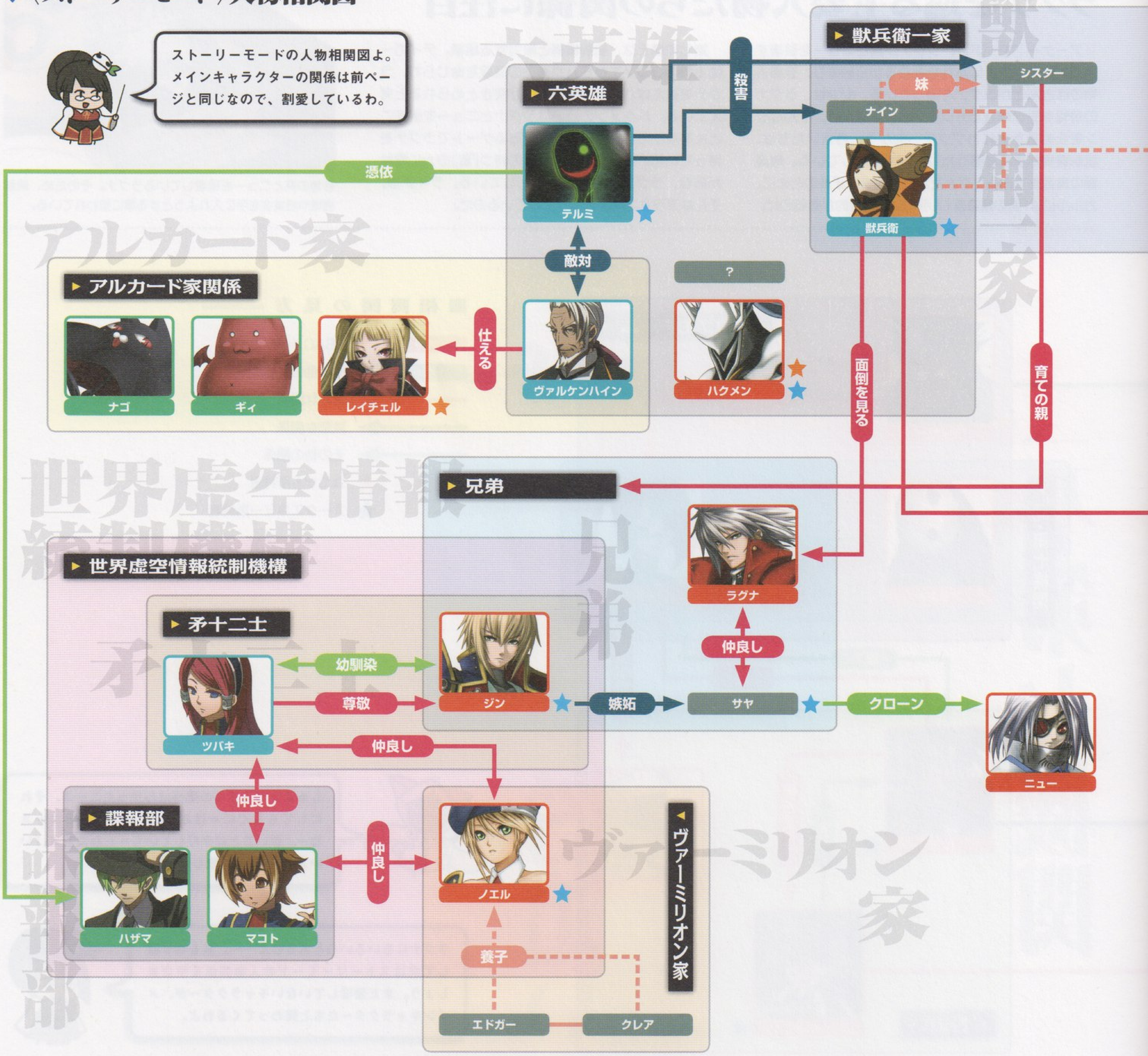
■士官学校　統制機構直属の学校。衛士(術者)の育成を目的として設立された。出身者のジン、ノエル、ツバキ、マコトなど、その多くが統制機構に所属している。なお、カルルも士官学校に所属していたが、ある理由で無断で辞めている。

■術式　世界中に「黒き獣」から噴出した「魔素」が満ちていて、この魔素を変質させて術式を行使する。

■術式兵装　黒き獣との戦争で魔道書を流用して作成された兵器。現状の兵器に対し魔素を付加したものが「術式兵装」。

■ジン＝キサラギ　統制機構に属する衛士で、階級は少佐。アークエネミー「ユキアネサ」を所持している。ラグナの実の弟で、過去に妹のサヤに嫉妬したジンは、ラグナを殺した。軍の命令に実直だったジンだが、ラグナ出現の報を聞き、単独でカグツチに向かう。

❖〈ストーリーモード〉人物相関図



用語解説

■**世界虚空情報統制機構(統制機構)**　現在の世界を管理している組織。魔道書を大量に保持していることから、別名「図書館」と呼ばれている。術式を主体とした統治をしており、階層都市の行政や衛士(術者)の育成も行っている。

■**第七機関**　暗黒大戦以前より存在する、小さな組織の集合体。統制機構の術式主体の社会構成をよしとせず、魔素や術式に頼らない過去の世界を復活させようとしている。そのため、術式の原動力である「魔道書」の無力化を模索しており、原書のひとつである「蒼」の魔道書を探している。

■**タオカカ**　生体兵器「カカ族」の末裔。賞金首「らぐにゃ」をやっつけるため、村を出た。3歩歩くと物事を忘れる鳥並の記憶力。好物は肉まん。1日5食(ただし、目の前に食べ物があれば食べる)で、15時間以上寝ないと調子が出ない。天真爛漫で無邪気な性格だが、内に秘められた能力は高い。

■**タカマガハラ**　ループ時空を管理している「システム」。

■**チビカカ**　無邪気なカカ族の子供。一日は大抵食べて寝るだけ。3歩歩けばいろいろ忘れる。作中では「ヤルカカ」、「タマカカ」、「ミケカカ」、「ポチカカ」が登場する。

■**ツバキ＝ヤヨイ**　家の教えを守る実直な少女。ノエルの士官学校時代のルームメイトであり、現在は統制機構衛士。幼い頃から「武人」として育てられ、忠義を重んじている。「弩」がつくほどの真面目で融通がききづらい性格。非常に頭は固いが、面倒見がよく、まわりからの信頼は厚い。ジンと同じ十二家の出身だが、ヤヨイ家はキサラギ家とは違って血の濃さを重んじている。ツバキ自身は士官学校時代から密かにジンに思いを寄せているが、本作の物語終盤でジンとノエルの暗殺を命じられることになる。

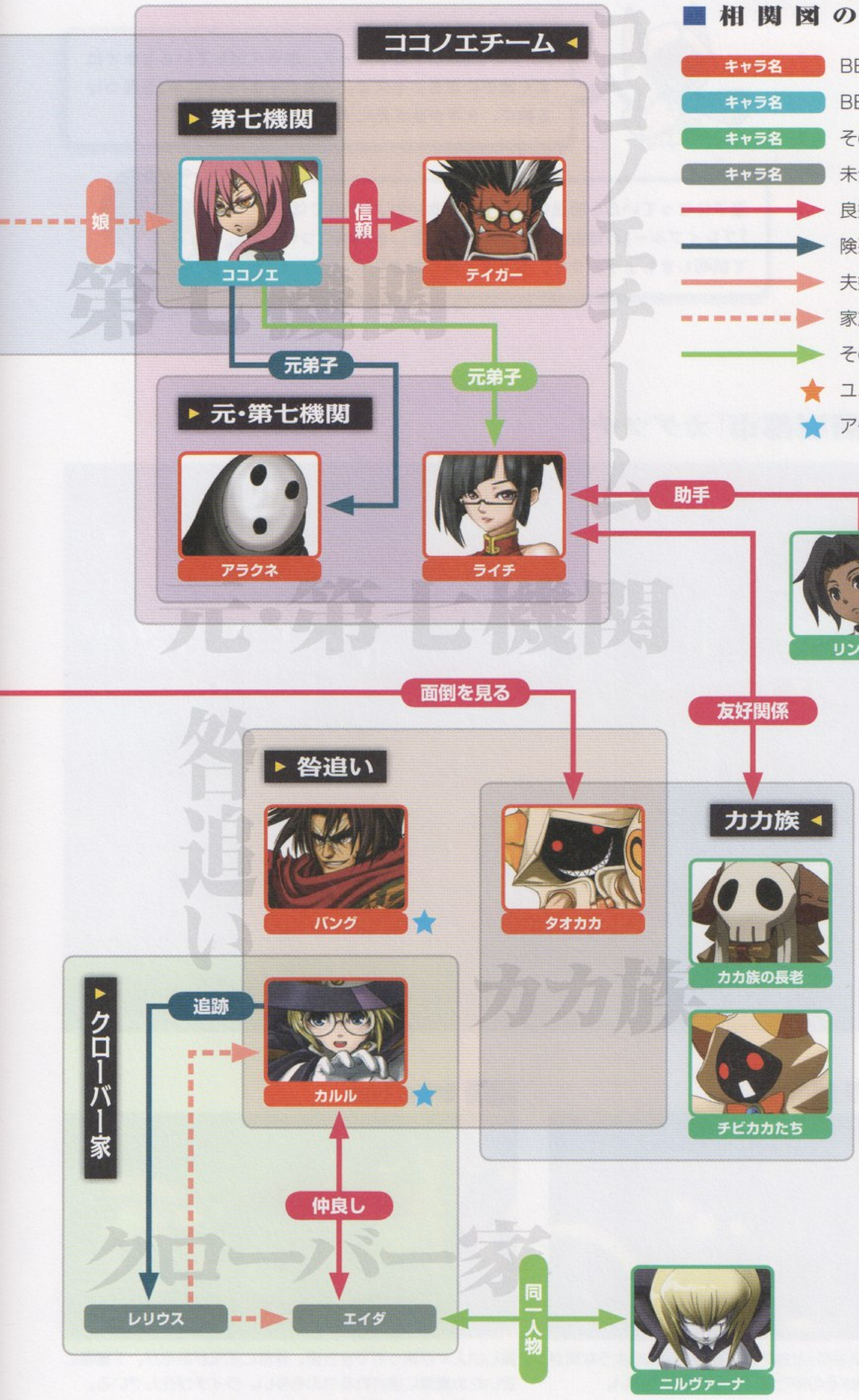


ハザマからの暗殺の命令を受ける。ツバキはどうするのか?

■**テイガー**　第七機関の赤鬼。イカルガ内戦にて重傷を負い、サイボーグとして生まれ変わる。サイボーグにしたのはココノエ。「鬼の細胞」とアークエネミー　ニルヴァーナの中枢機関のレプリカを移植して命を救われた。半強制的な蘇生のため以前の記憶は曖昧。「鬼の細胞」の影響で見た目が大きく変化している。カルルが所有するニルヴァーナに近寄ると共振。実は自爆装置が体内に設置してあるが、本人はそのことを知らない(そのキーを握っているのは、もちろんココノエ)。見た目に反して、チマチマしたことが好き。

■**テルミ(ユウキ＝テルミ)**　六英雄のひとり。短絡思考の人物に見えるが、実は非常に狡猾で頭が切れる。破壊行為を心から楽しむ、冷徹で残忍な性格。ナインやシスターを殺害しており、レイチェルなどから危険視されている。

■**咎追い**　本来は、黒き獣の影響で生態系が崩壊した際、大量発生した生物に対応するため独自の武装をした集団。現在は、統制機構が認定した賞金首を捕縛、撃退する「賞金稼ぎ」の呼称。バングやカルルなどが咎追いに当たる。



■相関図の見方

- キャラ名　BBACメインキャラ
- キャラ名　BBCSサブキャラ
- キャラ名　その他のサブキャラ
- キャラ名　未登場キャラ
- →　良好な関係
- →　険悪な関係
- →　夫婦
- →　家族
- →　その他の関係
- ★　ユニット所持者
- ★　アークエネミー所持者

真相が明かされるストーリーモード

ストーリーモードでは、『ブレイブルー』の物語の核心が描かれる。アーケードモードのキャラクターに加え、サブキャラクターも関わってくるので　その人物関係は複雑だ。アーケードモードとの大きな違いは、世界虚空情報統制機構の諜報部であるハザマと、六英雄の半数以上が登場する点。ハザマの正体はテルミであるが、その目的は未だ不明。彼は各地で暗躍しており　六英雄のひとりであるナインや、ナインの妹でありラグナたちの育ての親であるシスターを殺害している。トゥルーエンドシナリオではテルミが本来の力を手に入れるため、これからも暗躍が続くことが予想される。また、ノエルとニューがサヤのクローンであることも判明し、ラグナやジンがノエルを見て驚いた理由がわかる。ツバキとマコトは、士官学校時代のノエルのルームメイト。3人は仲がいいことが語られているが、トゥルーエンドシナリオの後半でツバキはハザマから、親友のノエルと片想いの相手であるジンを暗殺するように命じられる。



ストーリーモードでさまざまな謎が判明する。アナザーストーリーも楽しめるので、ぜひプレイしよう。



とーじょーじんぶつが一気に増えたニャスね。タオ、わからなくなってきたけど、猫の人(獣兵衛)がすごい人だったってことは、わかったニャス。さすが猫の人ニャスね。



ハクメン以外の六英雄も登場して、大きく関わってくるのがストーリーモードね。それにしても、ココノエ博士があの六英雄の獣兵衛の娘だったなんて……。私も知らなかったわ。

■ナイン　六英雄のひとりで、魔素を使わずに術を使える純粋な魔法使い。世界に魔術を伝え「術式」の基礎を作った人物。彼女は「すべてを知っていた」という理由でテルミに殺された(らしい)。獣兵衛の妻であり、ココノエを産んだ。

■ナゴ　レイチェルの従者で、ギイの先輩。ネコのような姿をしているがその正体は不明。さまざまなものに変化でき、妙なオネエ言葉を扱う。レイチェルにひどい扱いをされているものの、彼女を慕い常に気遣っている。

■ν-13-(ニュー)　最強最終事象兵器。対三輝神コアユニット。最後のアークエネミーであり黒き獣の心臓(コア)。基本的に無感情だが、器となったラグナの妹の魂の影響が多少残っており、ラグナに対してのみ感情を表す。存在の目的が「ラグナとの融合」だけなので、それ以外のことに関してはまったくの無関心。話せる肉体でのラグナとの接触は2回のみ(それ以外の肉体は人の形すらとっていない)。

■ノエル＝ヴァーミリオン　統制機構に属する少尉で、ジンの部下。本来泣き虫な性格だが、アークエネミー・ベルヴェルクの影響で、普段はその素振りがあまり見えない。このループする世界を開放する力を持つ。ニューと同一の存在だが(本来はニューと同じくムラクモを受肉するための12番目の器)、別の精神が宿っているほか、肉体の記憶の侵食により記憶障害(記憶喪失)になっている。ノエルは、イカルガ内戦で生まれる前に消滅する運命だったが、世界の歪みによりループを重ねて生き残る確率、期間が延びた(生き残るとヴァーミリオン夫妻に引き取られるようになる)。

■ハクメン　黒き獣を倒した「六英雄」のひとり。その正体は、ラグナとニューが窯に落ちた際、追いかけたジンが時空を越えて現れた姿。瀕死となったジンをレイチェルが「スサノオユニット」を組み込み、ハクメンとして復活させた。ジンとハクメンは同一の存在であるため、同空間に存在できない。黒き獣を倒したあと、ある人物によって次元の狭間に幽閉されるが、数十年後にココノエによってサルベージされることになる。能力の大半は次元間に囚われたままだが、ラグナ(黒き獣)の波長を感じ取ったハクメンは、不完全なままカグツチへ向かう。ハクメンは目が見えないものの、体中の16個の眼で物を見ることができる。世界に災いをもたらす者が持つ、凶(マガト)につながる線が見え、その線を持つ者を打ち倒している。

■ハザマ　統制機構諜報部に所属している士官で、階級は大尉。ジンを本部に連れ戻すため(あくまで表向きの理由)、ノエルと行動をともにすることになる。常に柔和な表情を浮かべて飄々としているため、掴みどころがない。物腰は低いが、非常に饒舌な人物である。争いや面倒ごとを嫌うものの、任務の遂行を最優先するシビアな一面もある。なお、ハザマはテルミに憑依されており、ほぼ完全に支配されている。



ハザマという仮の姿で暗躍するテルミ。その目的は不明だ。





「かぐつち」は広すぎるニャス。おさんぽしているとタオはよく迷子になるニャスよ。これじゃあ「らぐにゃ」を見つける前に、タオが飢え死にするニャス～。



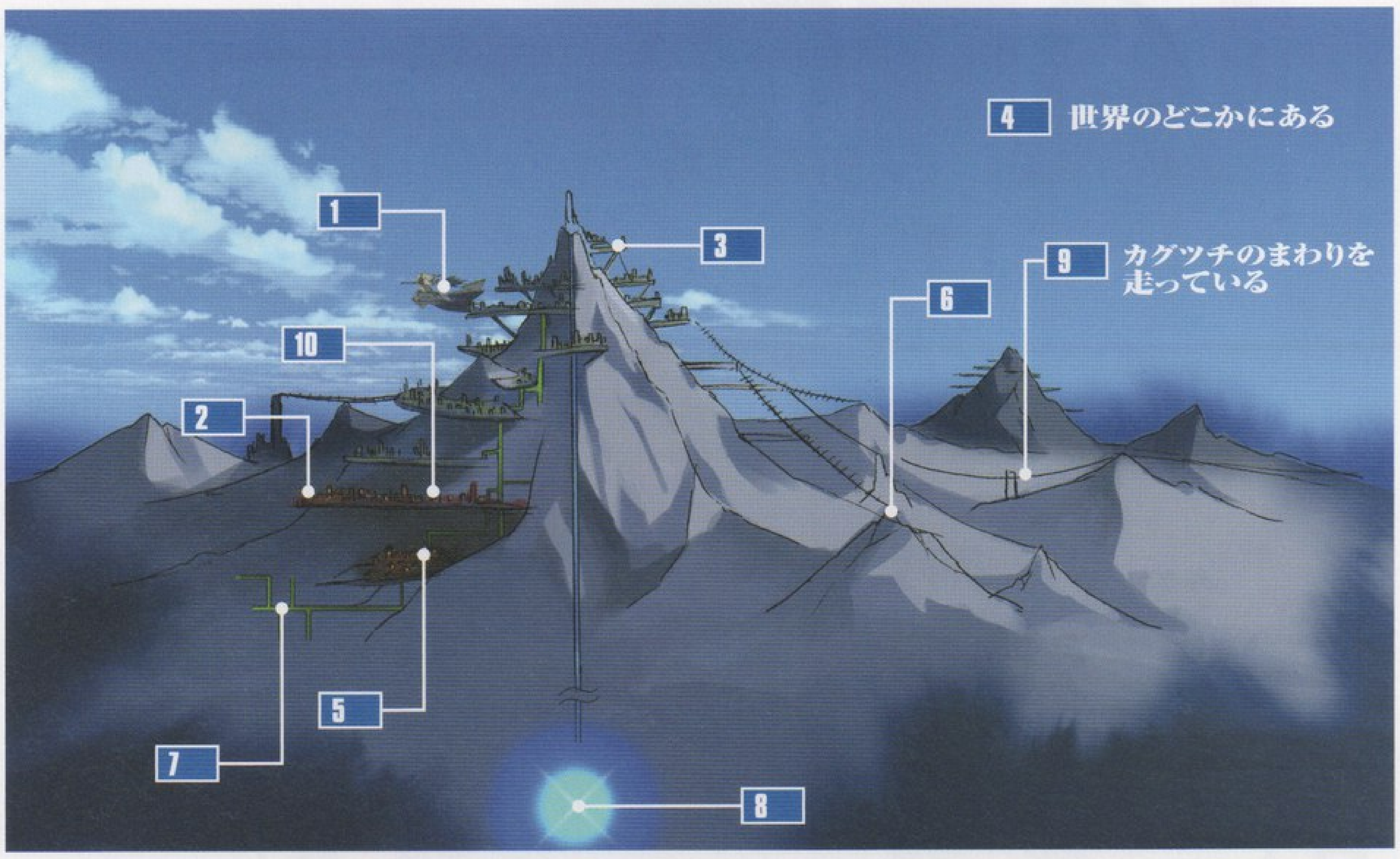
迷子になっていたら咎追いなんてできないわよ。それでは、『ブレイブルー』の舞台のカグツチの構造と、各地域について説明しましょう。タオ、ちゃんと聞くのよ？

「カグツチ」に点在する14種類のステージ

暗黒大戦の影響で 地上には「魔素」が蔓延している。魔素は人類にとって必要な存在だが、濃くなりすぎたため毒となった。そのため、人類は魔素が比較的薄い高山に都市を設立。本作の舞台となる「カグツチ」も山岳地帯にある階層都市のひとつである。カグツチの広さは各階層を合わせて東京都程度。現在も増築を繰り返しており「未完成都市」とも呼ばれている。

カグツチの最上部は、カグツチの治安を守る「世界虚空情報統制機構」のカグツチ支部がある。上層部は裕福な層が住んでいる。下層部は貧困な層や、もともとこの地域に住んでいた層が中心。地位によって住んでいる場所が異なるのだ。なお、このような階層都市は、世界各地に点在している。133ページの用語解説に階層都市の一覧をまとめているので参考にしてほしい。なお、都市の名前は日本神話の神々の名が元となっている。興味がある人は調べてみるとおもしろいだろう。

❖ 第十三階層都市「カグツチ」

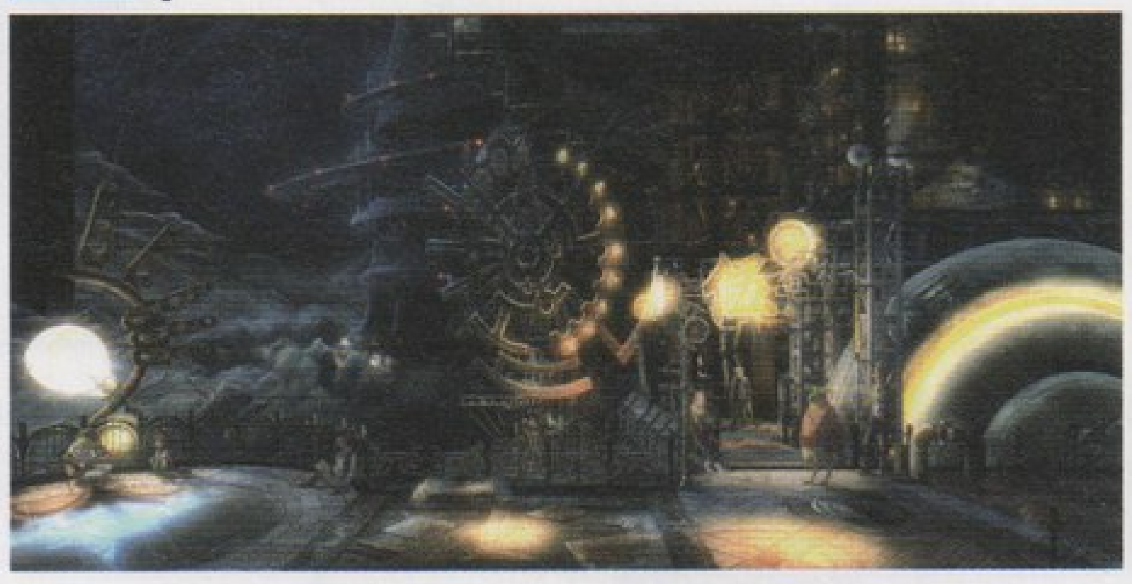


1 port AM10:30



ほかの階層都市とカグツチを結ぶ空港のような場所。ステージ奥には魔操船と呼ばれる飛行船が見え、これで移動している。

1 port PM21:00



夜のポート。別名「五番街」とも呼ばれている。似たような街が他にもあり、五番街はその中でもっとも規模が小さい。

2 Orient town



貧しい人々が集ってできた街。非常に活気があるが、下層部に近いため魔素に侵されるものも多い。ライチが住んでいる。

用語解説

■**狭間** 境界と現世の間にある空間。時間の概念が曖昧であり、ハクメンはここからサルベージされた。

■**バングの部下** イカルガ出身のバングの部下たち。バングのことを「お頭」呼び、非常に慕っている。性格は江戸っ子。

■**マコト＝ナナヤ** リス系亜人種の少女。大家族で育ち、家庭の経済を救うため、その類まれなる身体能力をもって士官学校に入学。士官学校時代は、下層部の住民、しかも亜人種の存在は非常に珍しかったためにイジメを受ける。しかし、ルームメイトのツバキとノエルに出会ったことにより少しずつ本来の明るい性格を取り戻していく。卒業後は統制機構諜報部に所属している。



マコトはノエルとツバキのルームメイトで、仲良しだった。

■**魔素** 黒き獣より噴出した謎の物質。黒き獣の活動源と思われ、現在全世界を覆い尽くしている。人間に対し悪影響を及ぼすが、物資自体の活用度は大きく、術式はこの物資を用いて行使される。その正体は「粒子型プログラム」であるが、どのようにして創られたかは未だ不明である。

■**魔道書(コード)** 魔素を利用した魔術具。黒き獣との戦争時、六英雄のひとりによって製作された。魔道書にはランクがあり、精錬の度合いにより威力は異なる。基本的にすべての魔道兵器には、魔道書が装備されている。

■**帝(みかど)** 世界の支配者。詳細は不明。

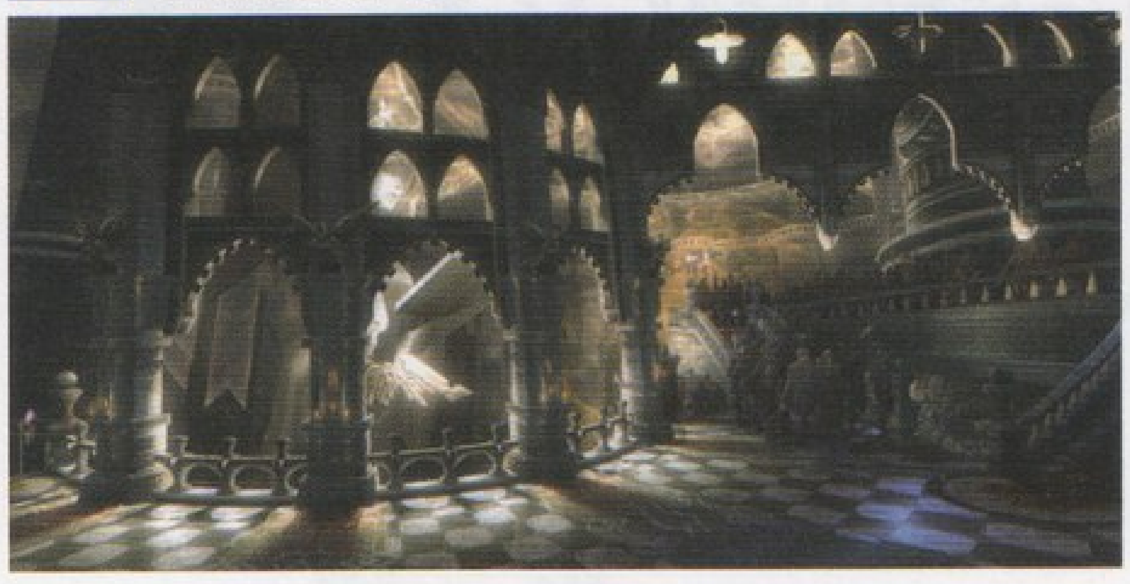
■**ムラクモユニット** 人類が造りだした対三輝神用ユニット。科学的要素が非常に多く盛り込まれており、最大の特徴はムラクモユニット自体が「境界」に接続可能。無尽蔵といえるほどの力を得られるが、ユニット精錬には特殊な素材を必要とする。ムラクモユニットは「金属生命体」であり、その素材には「人体」が使用されている。

■**模倣事象兵器** ココノエが製作した兵器。生体兵器であるアークエネミーとは違い、機械的に造られたもので、「力」はアークエネミーほどではないが、安定性に優れている。テイガーの模倣事象兵器はニルヴァーナを参考に造られている。

■**ライチ＝フェイ＝リン** 元第七機関の科学者で、ココノエの弟子。「超」がつくほどの酒豪で、日本酒が好き。ギャンブルにはめっぽう強いが、本人にその自覚はない。かつての同僚であるアラクネがカグツチに現れたとの情報を受け、オリエントラウンで医師をしながら探している。彼女は彼がアラクネになるのを止められなかったと今でも悔やんでおり、異形の怪物へと変異した彼をできれば救いたいとあとを追っている。ライチ自身は武術の達人だが、タオカカなどと渡り合えているのは頭に乗っているラオチュウが術の力を増幅しているため。しかし、その力自体が「境界」を越えたものであるため、ハクメンや獣兵衛に忠告を受けている。

■**ラオチュウ** ライチの頭に乗っているパンダ。魔道生物で、ライチの術の力を増幅している。ライチとの出会いは不明。

3 Cathedral #1



大聖堂。世界虚空情報統制機構カグツチ支部があるところで、画面奥にある巨大な女神像が印象的なステージ。

3 Cathedral #2



コンシューマ版限定のステージで、右奥の階段にいた衛士がいなくなっている。ラグナが侵入したときのものだろうか？

4 Halloween



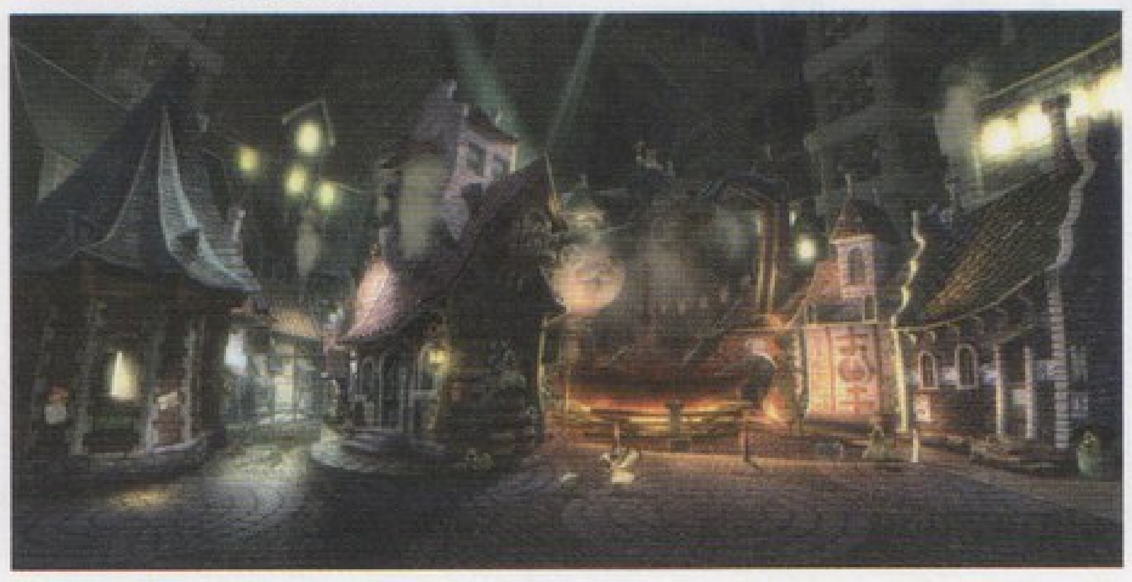
この世のどこかにあるという不思議な場所。レイチェル（ナゴギィ ヴァルケンハイン）が住まうアルカード城がある。

4 Requiem



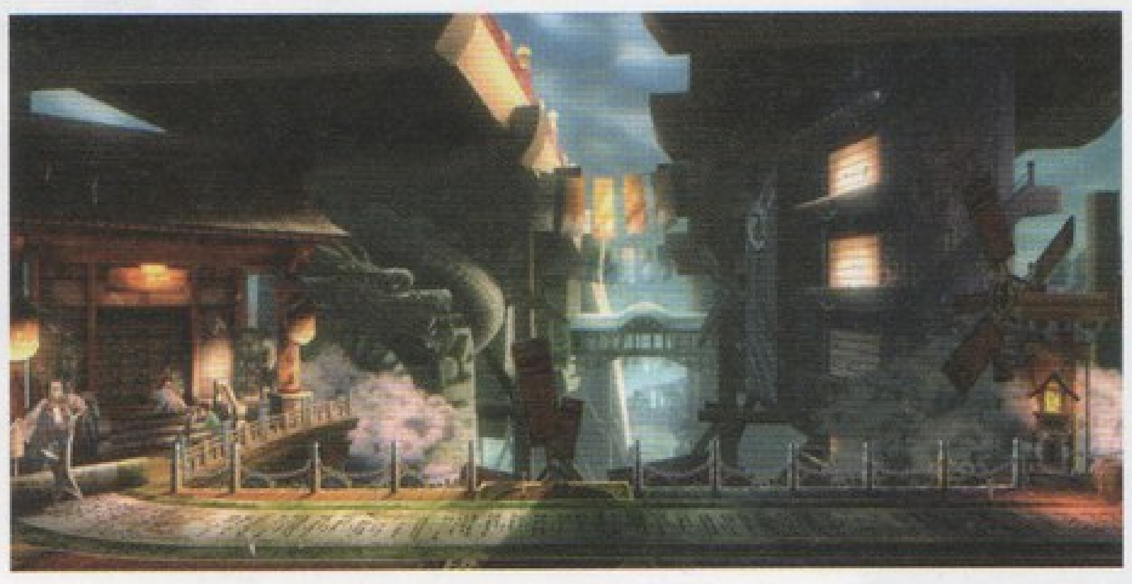
ラグナVSレイチェルの専用ステージ。通常のレイチェルステージと違い、一面に咲いた真っ赤なバラが白一色になっている。

5 lost town



タオカカの出身地で、カカ族の村とも呼ばれる場所。下層部に位置するが、生命力が強いカカ族は魔素の影響を受けない。

6 RONIN GAI



イカルガの難民が作り上げた、和風テイストな街。誰も住まないカグツチ下層部に橋を架けて建設した。

7 AREA 28



残留魔素の溜まり場で、非合法な「ゴミ」が捨てられる。統制機構と関わりもあるらしい……。美しいカグツチの裏の部分。

8 THE GATE



カグツチのもっとも深い位置。統制機構に隠されたエレベーターから降りられる。ハクメンはここでラグナを待っていた。

8 SHEOL GATE AD2199/12/31



シェオルの門。すべての階層都市の地下にあり、ニューの器の「精錬」が終わると全機関が駆動し、門が開く。

9 Train

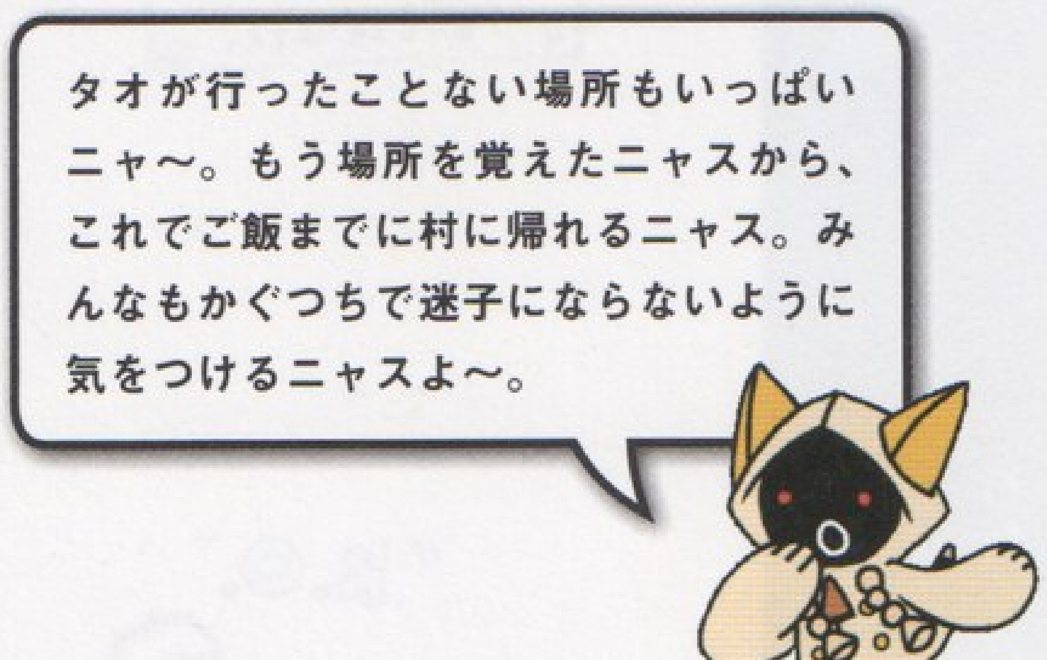


コンシューマ版限定のステージ。カグツチのほかの地域とは雰囲気が違い、機械の建造物がひしめくステージとなっている。

10 Circus



サーカス会場。コンシューマ版限定のステージで、時間経過でステージ奥のギミックが稼動。さまざまな人形が動き出す。



■ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ　「蒼の魔道書」の所有者。無尽蔵の生命力と魔力を手に入れるが、周囲の人の生命力を吸い取ってしまう（そのため、長時間人と接触することを避けている）。各地の統制機構を殲滅しているため賞金首となるが、本人はそのことをなんとも思っていない。人当たりはよくないが、困っている人を見ると放っておけない性格。もともと金髪で緑色の目をしていたが、幼少期にテルミに襲撃された出来事のショックで白髪化してしまう。



ハクメンと対峙したラグナは、蒼の魔道書を起動して戦う。

■リンファ　オリエントタウンに住む少女。サバサバしており陽気で楽天的。幼いころ、父と母を戦争で失くし祖母に育てられた。現在は、医師を目指してライチの助手をしている。仕事はまじめだが少々おっちょこちょい。身軽な服装を好み、髪もずっとショートだったが、ライチにあこがれて以来髪の毛を伸ばしている（髪留めの櫛は母の形見）。カカ族のことを「野蛮猫」と呼んでいる場面があるが、特に悪意はない。むしろ、猫が好きなので本当は交流したいと思っている。

■レイチェル＝アルカード　ヴァンパイア血族アルカード家の現当主。不老不死で万能の力を持ち、すべてを知りながらなにもできない傍観者。三大ユニットのひとつ「ツクヨミ」を所有している。吸血を下賎の行為と思っているが、初期のループでラグナを助けるために生涯一度だけ吸血を試みた（ただし、ラグナは吸血鬼化せず救えなかった）。また、ループの起点に運ばれたジンに「スサノオユニット」を組み込み、ハクメンにした人物。その理由は、そうしなければラグナが再び生まれなかったからである。どんな理由があれど、獣の骸（ラグナ）と心臓（ニュー）は再び融合することを知っていたが、レイチェルは黒き獣の出現ではなく、純粋にラグナの出現を望んでいた。

■レリウス＝クローバー　カルルの父親。高名な人形師で、統制機構とは自らの目的（完璧な人形を作る）を果たすために提携していた。エイダをニルヴァーナに組み込んだ張本人。ニルヴァーナの製作途中で姿を消し、現在は行方不明。

■六英雄　暗黒大戦時に活躍し、黒き獣を倒した6人の戦士たち。「ハクメン」を筆頭に「ナイン」、「獣兵衛」、「ヴァルケンハイン」、「ユウキ・テルミ」ともうひとりいる。



かつて黒き獣を倒した六英雄。現在の行方は知られていない。

スタッフの小部屋

特別企画！『ブレイブルー』を愛する開発スタッフがプロデュース。落書きや4コママンガといったパロディネタが盛りだくさんのコーナー。キャラクターの意外な一面を見よ！

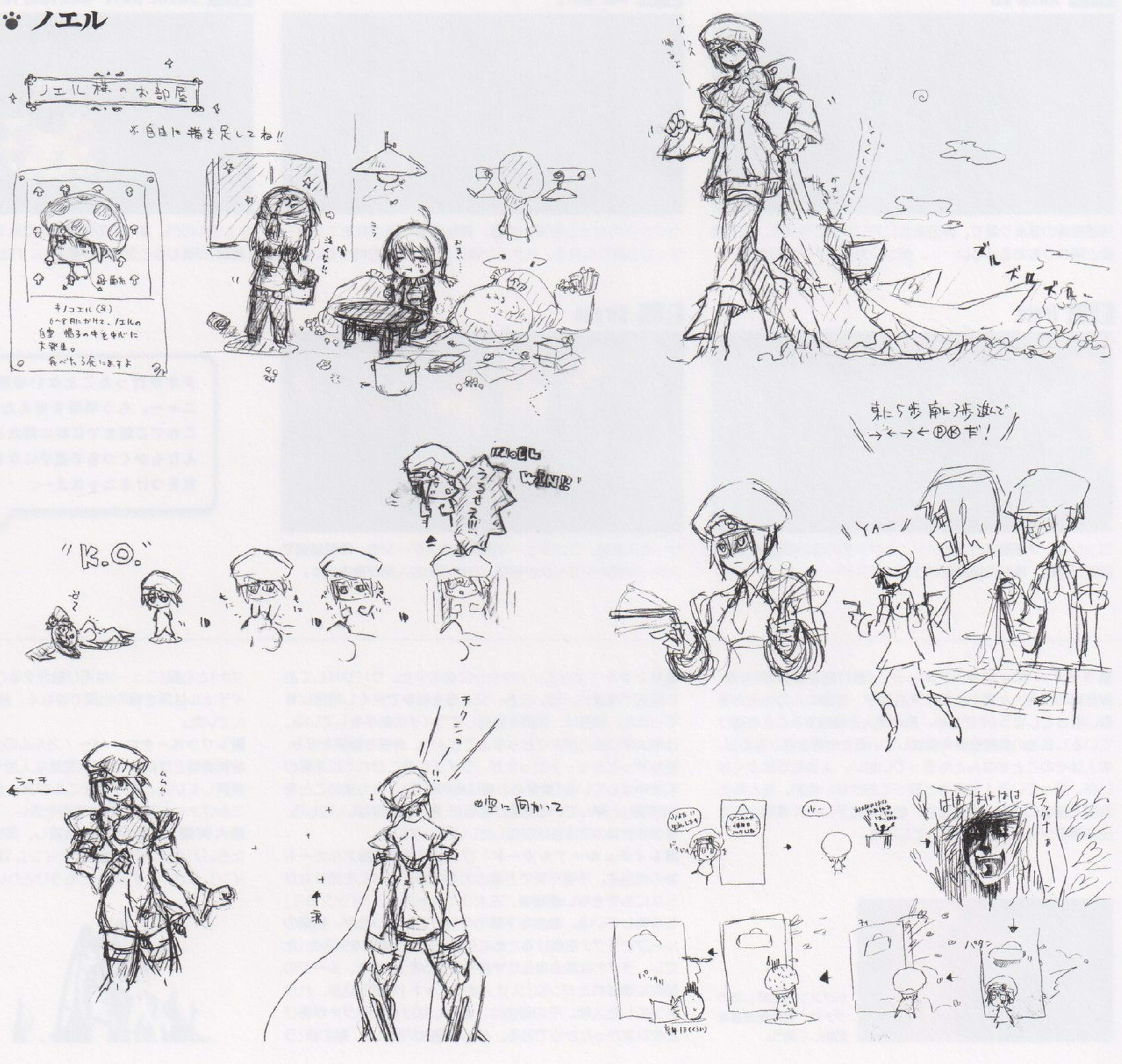
スタッフノート

ここに並んでいるのは開発者のノートに描かれた落書き、もといスケッチよ。それにしても、私のことを好き勝手に描いたスタッフは誰なのかしら？　アルカード家の名にかけて、決してこんなそぶりは見せないわ。少しお仕置きが必要ね……。

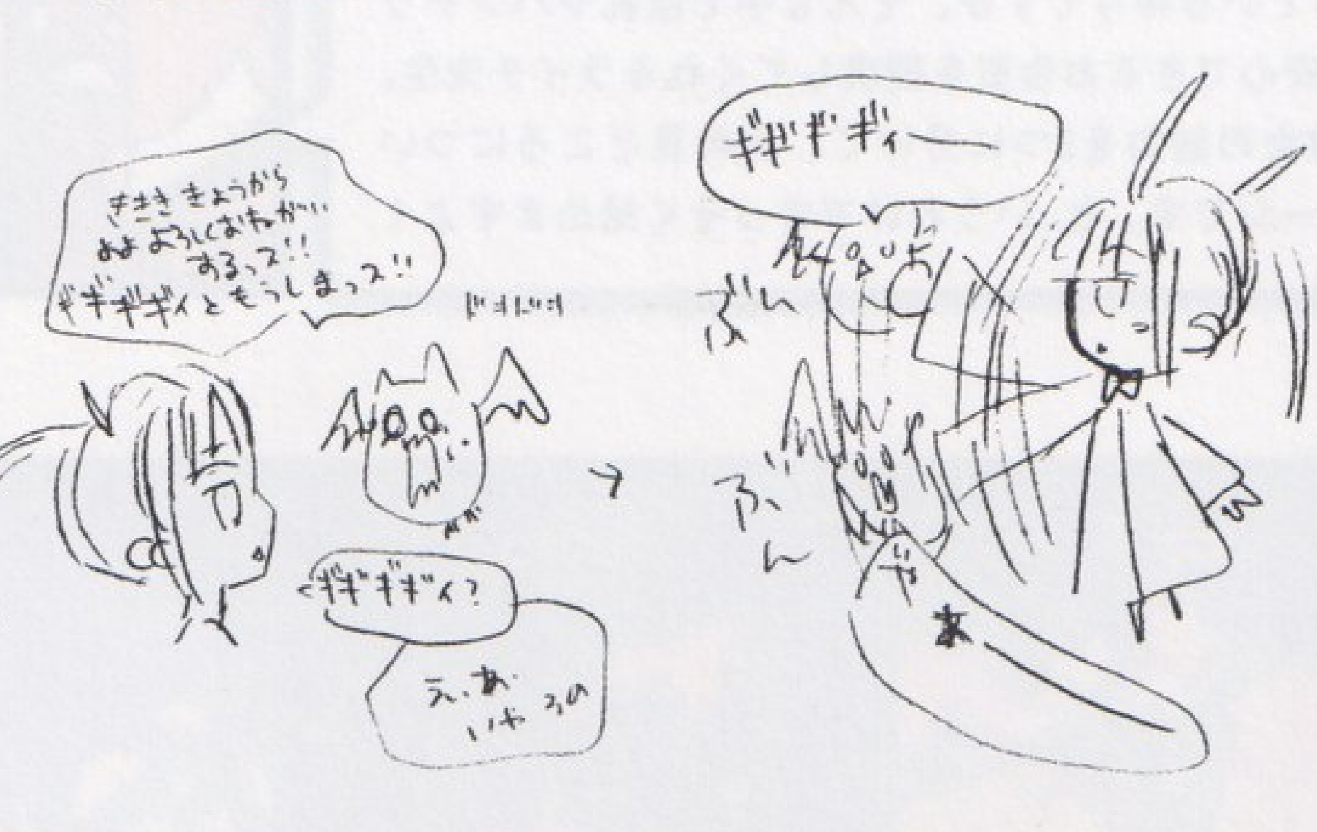


ラグナ

ノエル



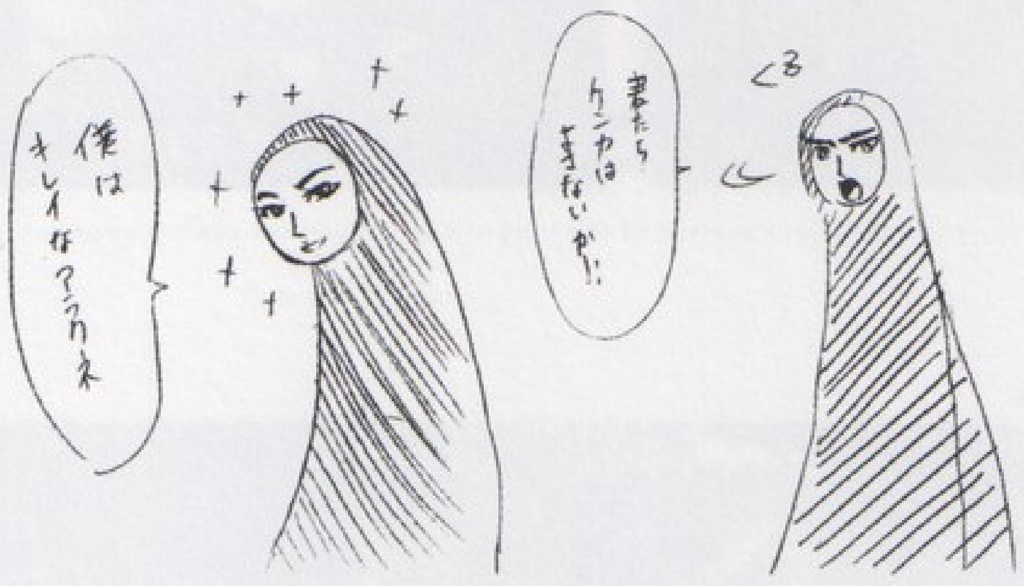
🐾 レイチェル





🐾 アラクネ





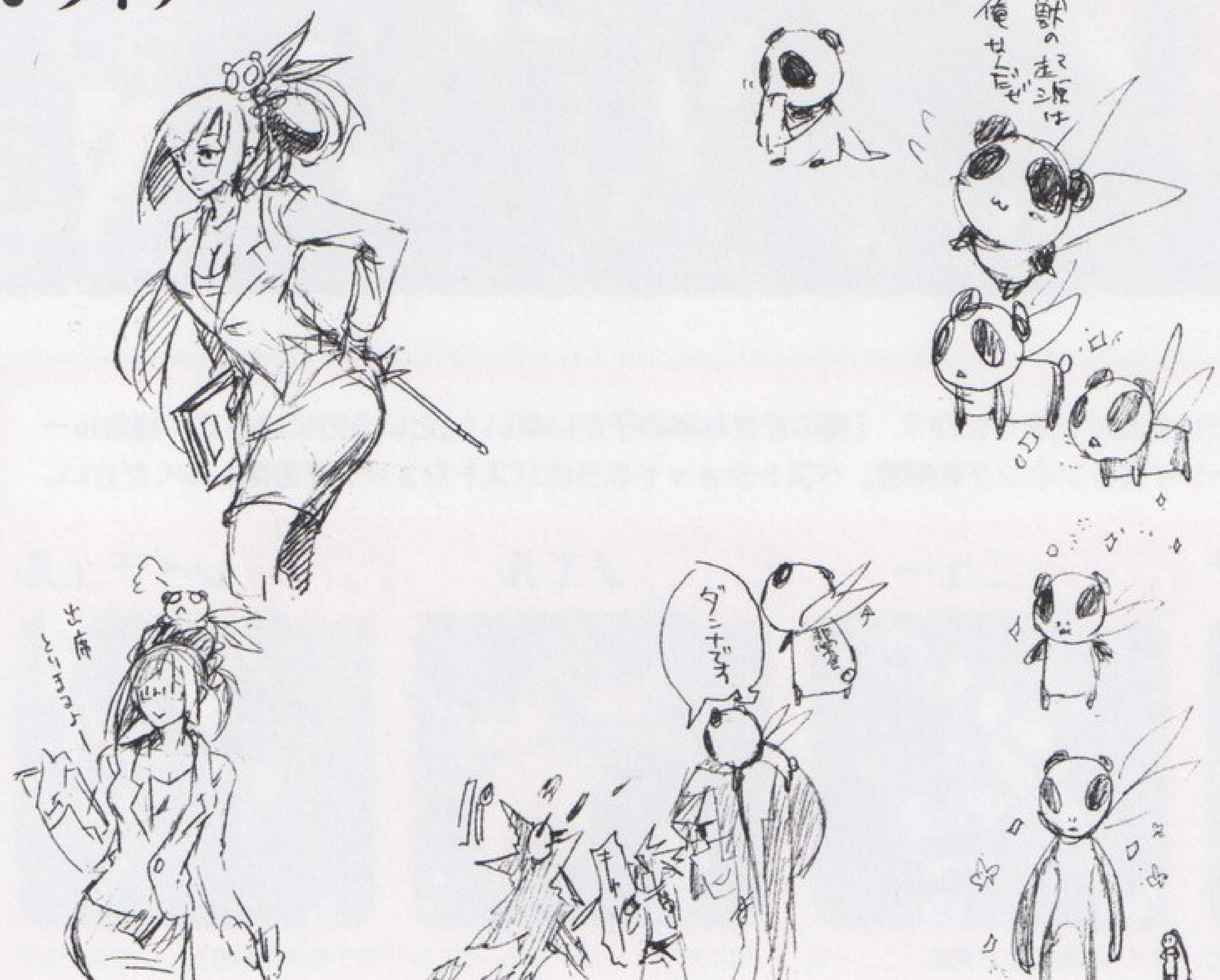
🐾 カルル







🐾 ライチ



🐾 おまけ



アークシステムワークス開発スタッフ

ミスKのフェチズム講座



貧乳が流行となっている昨今ですが、そんな中で巨乳やパンチラなど、昔ながらの安心できるお色気を提供してくれるライチ先生。ここは、そんな彼女の魅力を3つに分けて、その見どころについてミスKが語るページです。と、いうわけでさっそく始めますよ！

魅力其の壱 ❤ 弾む乳揺れる乳

タオカカに『乳の人』と呼ばれていることからも明らかなように、巨乳はライチ先生の大きな特徴でもあります。

そんなライチ先生の乳が、いい動きをしているアクションをここにピックアップしました。まずオススメなのはバリアバースト。自分を中心に衝撃波を発する防御アクションですが、とにかく乳の揺れ方が尋常ではありません。ばいんばいん揺れてます。

乳の揺れならジャンプから着地した瞬間も負けていません。沈んだ体の動作についてくるようにしてぷるんと弾む乳！ ライチのジャンプは、豊満な胸の揺れやパンチラが見られる、実にありがたいアクションなのです。

また、戦いに勝利した瞬間、ラオチュウが胸の谷間に向かってダイブする勝利ポーズも注目すべき乳揺れポイントであります。



←ライチ先生の谷間でご満悦な表情のラオチュウ。う、うらやましい！



魅力其の弐 ❤ 服から覗く至高の生足

腰布の間から大胆に覗く太もも。そこから足先に向かって、すらりと伸びたふくらはぎ男ではなくとも目がいってしまうものです。

普段の立ち姿でも十分目立っていますが、ライチの生足が堪能できるのはやっぱり投げ技。まずは空中投げ。これは相手を両足の間に挟み、下に向かって投げ落とすというアクションです。投げられた側は、ライチ先生の両足の間でおそらく地獄の前の天国を堪能していることと思います(特に男性陣は……)。

一方、相手を足で引っ掛けて蹴り飛ばす後方投げでは、投げ直前の高く上げた足が見どころ！ 我々からは見えませんが、戦っている相手はパンツまで見えていそう。絶景かな。

生足と言えば、忘れてはいけないのが起き上がり。華麗なアクロバットで腰布を翻して起き上がるライチ先生もまた良いものです。

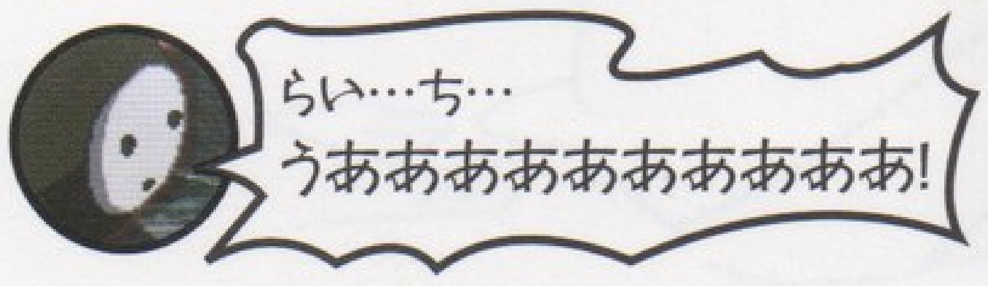


←きつい足蹴りもバング殿にとってはご褒美!? なんだかうれしそうだ。



魅力其の参 ❤ 浪漫溢れるパンチラ

『ブレイブルー』における、パンチラ率No.1を誇るライチ先生。戦闘中でもその魅惑のデルタゾーンが、チラチラと見えているのが確認されています。ですが、ゲーム中では動きが速くて確認しづらい……という貴方のために、ラストのコーナーではオススメのパンチラショットをここにドーンと公開しちゃいます。デルタゾーンをその目に焼き付けろ！





乳の大きさランキング

フェチズム講座、楽しんでいただけたましたか？ 「俺の好きなあの子がいない！」という方に向けて、独自ルートで入手した女性陣のバストサイズランキングを掲載。ベストショットならぬバストショットをお楽しみください。

第1位 ライチ



『乳の人』の二つ名のとおり、堂々の1位でございます。

第2位 タオカカ



服に隠れているため目立ちませんが、実は相当大きいです。

第3位 ニルヴァーナ



カルルのお姉さん。乳は硬そうですが、大きさはなかなか。

第4位 ニュー



タイトな戦闘服が素敵。ニューはお尻も良いです。

第5位 ノエル



一気にボリュームダウン。ここからは貧乳組のターン。

第6位 レイチェル



お子様体型も魅力。いつまでもそのままでいてください。

ブレイブルー4コマ劇場

ここで紹介するのは『ブレイブルー』の世界の真の姿を描いていそうで描いていないような4コママンガ。オフィシャルサイトで公開した2本に加えて、本書描き下ろしの「苦悩する二人」と「最強お兄さん」を初公開するわ。……無様ね、えいゆうさん。



黒い歴史（現在進行中）



まさかの



苦悩する二人



最強お兄さん



有馬七助　ヒャッホー



不定期更新「ぶるまん」をチェック！

「ブレイブルーオフィシャルサイト」では、4コママンガを収録した特設コーナー「ぶるまん！」を連載中。有馬七助先生の熱筆がうねる抱腹絶倒＆起承（不）転結な物語。連載は不定期なので、随時チェックしてみるべし。

ブレイブルーオフィシャルサイト　http://blazblue.jp/

BLAZBLUE MATERIAL COLLECTION
ブレイブルー 設定資料集

2009年9月7日　初版発行

企画・構成・執筆
株式会社トリスター（牛澤庸二、田渕　亮）／加藤京平

本文・カバーデザイン
titanheads

印刷・製本
共立印刷株式会社

協力
アークシステムワークス株式会社

発行人
新田光敏

販売
門倉　実、正木幹男、夏井義枝

制作業務
櫻井誠一

編集
エンタテインメント書籍編集部（大村耕史）

編集協力
ゲーマガ編集部（森　大和、吉成祐一）、伊藤　梢

発行
ソフトバンク クリエイティブ株式会社
〒107-0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号
販売　TEL03-5549-1201
編集　TEL03-5549-1164

ISBN978-4-7973-5483-6
Printed in Japan